Una historia del cómic norteamericano

FRANCISCO SÁEZ DE ADANA

Lectulandia

Una mirada a la evolución del cómic serial en Estados Unidos, a la industria, a su lenguaje y sus géneros, desde las primeras tiras de prensa hasta el universo Marvel.

Bocadillos y viñetas que cuentan una historia: esta es la imagen que nos viene a la mente cuando pensamos en un cómic. Pero en esta descripción nos falta un elemento crucial, un aspecto fraccionado, temporal, que hace que nuestra vida transcurra en paralelo a las vivencias de unos personajes: la serialidad, un elemento que fue inherente al medio durante buena parte de su historia. Es por ello que la visita a la librería o el kiosko se ha convertido, durante generaciones, en un ritual para conocer los avatares de esos niños traviesos, detectives, aventureros, superhéroes —actualizaciones de seres mitológicos— que, sin darnos cuenta, han llegado a formar parte de nuestra vida. En este libro veremos la evolución del cómic serial en Estados Unidos, el progreso de una industria, la creación de un lenguaje propio y de los distintos géneros. La historia, la ciencia, la política y el resto de las artes (y sus intercambios de ida y vuelta) también han jugado un papel primordial en el desarrollo de estas historias, desde las primeras tiras de prensa hasta los *comic books* de superhéroes, pasando por el universo Marvel hasta las propuestas más recientes.

Francisco Sáez de Adana

Una historia del cómic norteamericano

ePub r1.0
Titivillus 27.05.2026

Título original: *Una historia del cómic norteamericano*
Francisco Sáez de Adana, 2021
Ilustración de cubierta: Gil Kane, tomado de Conway, G. y Kane, G. (1973): *The Amazing Spider-Man*, n.º 121, Marvel, Nueva York.

Editor digital: Titivillus
ePub base r3.0 (ePub 3)

PREFACIO

“Aprendimos más de una canción de tres minutos que lo que jamás aprendimos en el colegio”. Esta frase de *No Surrender* de Bruce Springsteen se podría aplicar en mi caso, simplemente sustituyendo la canción de tres minutos por un *comic-book* de 22 páginas, o una tira de cuatro viñetas, o una página dominical. No tanto, he de reconocer, a una novela gráfica de 150 páginas (página arriba, página abajo), no porque no haya historias que se hayan publicado en ese formato que me hayan emocionado a diferentes niveles, sino porque estas obras adolecen de un elemento que ha sido fundamental en mi crecimiento como lector de cómics y en mi pasión (y hasta obsesión) por el medio. Este elemento es la serialidad. La serialidad en el cómic que hace que, como lector, tu vida vaya en paralelo con unos personajes a los que vas siguiendo mes a mes o día a día, dependiendo del formato, y que convierte en una liturgia la visita al kiosco o la librería para conocer qué es lo siguiente que le va a pasar a esos seres de ficción que, cuando te quieres dar cuenta, ya forman parte de tu vida.

Así, cuando empecé a dedicarme, casi por casualidad, a los estudios de cómic, algo que tenían en común todos mis trabajos es que giraban alrededor del cómic serial, generalmente de Estados Unidos, porque este era el país de origen de muchas de las obras que me habían marcado hasta ese momento y, obviamente, por mi pertenencia al Instituto Franklin de Investigación en Estudios Norteamericanos de la Universidad de Alcalá. De esta manera, a lo largo de estos años he venido escribiendo diferentes textos, de mayor o menor extensión, en revistas como *Tebeosfera*, *CuCo. Cuadernos de cómic*, la *Revista Internacional de Historia de la Comunicación* o el anuario de los esenciales de *Jot Down*, entre otras, además de realizar diferentes capítulos de libros e intervenciones en congresos, que siempre, de una manera o de otra, trataban sobre un

aspecto del cómic serial en Estados Unidos, bien sea de la propia estructura narrativa asociada a la serialidad como de otras cuestiones derivadas de esos cómics.

En cierta manera, observando esos textos, todos ellos pueden considerarse como partes de un todo, como piezas de un estudio en torno a lo que podríamos denominar narrativas infinitas que se pueden encontrar en el cómic serial de masas estadounidense. Y esta es la razón por la que surge este libro: para ensamblar estas piezas recopilando algunas de las ideas que había en los textos mencionados, expandiéndolas y mostrando cómo, en muchas ocasiones, unas dialogan con otras. Esto no quiere decir que el lector va a encontrarse *la* historia del cómic serial en Estados Unidos, ya que no es esa la intención. Se trata, más bien, de contar *una* historia alrededor de este tipo de cómic, de mostrar cómo este modelo narrativo se ha implementado de formas diferentes. Esto permite afrontar su análisis desde diferentes puntos de vista siempre relacionados con aspectos importantes de la sociedad norteamericana como la ciencia, la configuración del horror gótico o la construcción de un modelo de serialidad que, a nivel narrativo, ha influido y se ha visto influido por otros medios, estableciendo unas relaciones intermediales fundamentales para entender la cultura estadounidense.

El objetivo es, por tanto, mostrar alguna de las facetas de ese poliedro que es el cómic serial de Estados Unidos. Por ese motivo, cada capítulo se centra en algún aspecto de este tipo de cómic y, dentro de ese aspecto, se analizan algunas obras que permiten poner de manifiesto la cuestión analizada. Eso hace que, lamentablemente, algunas series que han sido importantes para la historia del cómic se queden fuera o sean citadas brevemente, ya que, como digo, la finalidad no es hacer un recorrido histórico de forma enciclopédica. Por ese motivo, aunque el orden de los capítulos es inicialmente cronológico, el lector verá que, en alguno de ellos, se producen algunos saltos en el tiempo necesarios para entender el análisis realizado. De la misma forma, el libro se ha dividido en dos partes, dedicadas a los dos formatos más extendidos cuando se habla de la serialidad estadounidense en viñetas: el cómic de prensa y el *comic-book*, pero evidentemente, hay muchos aspectos que cruzan transversalmente de una parte a otra. Se trata, finalmente, de aplicar el concepto de continuidad

y discontinuidad tan propio del cómic a un fenómeno tan complejo y con tantas aristas como es el cómic serial en Estados Unidos.

Evidentemente, aunque se trata de un trabajo personal, todo esto no hubiera sido posible sin la ayuda de algunas personas que me han acompañado en el recorrido que ha llevado a la realización de este libro. Así, quiero agradecer a Iván Pintor, porque este libro no hubiera sido posible sin su influencia como uno de los estudiosos del cómic más brillantes que conozco, pero también como amigo. A Gino Frezza, maestro entre maestros, con el que he disfrutado conversaciones interminables en torno al cómic en las que competimos en nuestra pasión por este medio (competición que, evidentemente, siempre pierdo). A todos los que han participado, desde el principio, en el Curso de Verano de la Universidad de Alcalá, lugar de encuentro maravilloso en torno al cómic: María Abellán, Roberto Bartual, Diego Matos y Gerardo Vilches, con quienes han ido surgiendo numerosos proyectos ilusionantes acompañados siempre por su amistad. A Gerardo Blumenkrantz, Eva Van de Wiele, Enrique del Rey, Julio Gracia, la gente de *Tebeosfera* (especialmente Félix y Manuel), Lluisa y Belén de Can Fabra, Martín Vitaliti, Caro Góngora y muchos otros que me perdonarán que no nombre, ya que no se trata de que la lista de agradecimientos sea más larga que el propio libro, que han aportado más que un granito de arena a todo lo positivo que pueda tener este volumen, ya que para lo negativo no necesito ayuda. A Verónica por su apoyo en todo lo que tiene que ver con el mundo de las viñetas, y a Laura y Sergio, simplemente por estar en mi vida. También a la editorial Los Libros de la Catarata por su cuidada labor de edición y revisión del manuscrito original y, por supuesto, al Instituto Franklin y, especialmente, a Julio Cañero por acoger, en su momento, a este ingeniero que tenía ganas de dar un cambio de rumbo a su vida académica. Comentar, finalmente, que este libro se ha realizado dentro del grupo de investigación AMICUSS de la Universidad de Alcalá y, más concretamente, del proyecto CCG20/AH-048.

Y agradecer, por supuesto, al lector o lectora que tiene este libro en sus manos y espero que disfrute.

PARTE I
LOS CÓMICS DE PRENSA

CAPÍTULO 1

THE YELLOW KID

En octubre de 1989, el conocido como grupo de Bordighera, formado por expertos de varios países, se reunió en el Salón Internacional de Lucca, en Italia, para determinar el origen del cómic. Prácticamente por unanimidad dicho origen se dató el 25 de octubre de 1896 con una página de *The Yellow Kid* de Richard F. Outcault, que introdujo dos aspectos que se consideraron fundamentales: una cierta narrativa secuencial y el uso del bocadillo como elemento que aportaba un significado adicional a las imágenes. Hoy en día ya sabemos que esta decisión es claramente discutible, ya que obvia el trabajo que muchos otros autores habían realizado en Europa en la primera mitad del siglo XIX, encabezados por Rodolphe Topffer, que parece que, actualmente, ofrece un consenso mayor si fuera necesario poner origen a un medio que se basa en la narración por medio de imágenes, algo que el hombre lleva haciendo durante siglos. Por otro lado, ni siquiera en Estados Unidos se puede considerar que la primera página de cómic publicada sea la de *The Yellow Kid* ya mencionada. Algunos estudiosos consideran que el trabajo de autores como James Swinnerton (Perry y Aldridge, 1971: 100-112; Waugh, 1947: 12-13) o E. M. Howarth (Gardner, 2012: 7-10) antecede a la obra de Outcault en el uso de la narrativa secuencial. Bien es cierto que en ninguno de estos casos se utiliza el bocadillo —como tampoco en la obra de Töpffer—, pero la necesidad de que haya bocadillos para que exista el cómic es algo que ya está sobradamente superado en nuestros tiempos.

Parece claro, por tanto, que una de las causas de elegir 1896 como fecha de nacimiento del cómic era tener una excusa para poder celebrar su centenario en el año 1996, tratando de dar cierta notoriedad a esta forma de expresión y, en cierta manera, intentando igualarlo con el cine, cuyo nacimiento se fijó en 1895. Sin embargo, una vez superada esa necesidad y

determinado que el primer cómic de la historia no es *The Yellow Kid*, este personaje ha pasado a ocupar un papel secundario en la historiografía del cómic moderna. En realidad, cuando todavía a la obra de Outcault se le atribuía ese carácter precursor tampoco ocupaba demasiado espacio en los libros que trataban los primeros cómics, con algunas excepciones, entre las que se puede citar Frezza (2020: 94-97). Simplemente se comentaba que era el primer cómic o se contaban algunas anécdotas relacionadas con el personaje (algunas de ellas falsas, como ya se verá) para pasar, casi inmediatamente, a analizar en profundidad otras series cuyo valor artístico se ha considerado superior, como *The Katzenjammer Kids*, *The Kin-der-Kids* o *Little Nemo*, que se comentarán en el capítulo 2. Sin embargo, existen numerosos elementos que durante mucho tiempo han definido el cómic como medio y que, sobre todo en lo que se refiere a este libro, definirán el cómic serial en Estados Unidos, cuyo inicio sí que se puede encontrar en la obra de Outcault y que merece la pena analizar. Ese será el objetivo de este capítulo, pero primero conviene enmarcar esa obra en su tiempo.

LA HISTORIA DE THE YELLOW KID

El personaje de The Yellow Kid apareció por primera vez el 5 de mayo de 1895 en las páginas de una serie llamada *Hogan's Alley*, creada por Richard F. Outcault e inscrita dentro del suplemento dominical creado por Pulitzer para *The New York World* en 1889. Pulitzer se dio cuenta de que un suplemento dominical con ilustraciones a todo color servía para aumentar las ventas del periódico, ya que completaba el carácter de entretenimiento que los periódicos de la época debían tener para llegar a toda la familia. Desde el principio, la página se convirtió, tal y como afirma Guiral, "en una representación burlesca de la […] vida cotidiana de un barrio trabajador muy humilde en el que convivían personas de diversas razas" (2007: 31). El impacto de The Yellow Kid y de los suplementos dominicales fue tan importante que la circulación del periódico aumentó considerablemente y llamó la atención de William Randolph Hearst, que estaba triunfando también en el mundo de la prensa, en este caso en San Francisco, con la publicación de *The San Francisco Examiner*. Hearst

decidió desembarcar en Nueva York y comprar *The New York Journal*, un periódico con una tirada modesta (77 000 ejemplares en contraposición con los cerca de un millón que llegó a vender el *World* en esa época), con el fin de disputar a Pulitzer la hegemonía de la prensa neoyorquina.

La táctica de Hearst era clara y consistía en contratar, a golpe de talonario, a los principales talentos que publicaban para Pulitzer. Entre ellos, no le pasó desapercibida la importancia de la obra de Outcault en el éxito de *The New York World* y muy rápidamente le ofreció llevarse su personaje al recién creado suplemento dominical del *Journal*, donde creó una nueva serie, *McFadden's Row of Flats*, con contenido muy similar a *Hogan's Alley*. Estos fichajes desencadenaron una guerra que, en lo que se refiere a The Yellow Kid, significó que ambos magnates se disputaron la posibilidad de que el personaje apareciera en sus diarios, lo que incluso supuso una consulta sobre el estado del *copyright* del personaje (Meyer, 2019: 26). Como en aquellos tiempos todo lo relativo a la propiedad intelectual no estaba tan claro, esta disputa derivó en un enfrentamiento jurídico cuya sentencia determinó que el personaje podía publicarse en el *Journal*, pero que, sin embargo, la serie *Hogan's Alley* pertenecía al *World*. De esta manera, Outcault empezó a dibujar al chico amarillo para el periódico de Hearst a partir de octubre de 1896, mientras que su amigo y discípulo George B. Luks siguió dibujando *Hogan's Alley* para el periódico de Pulitzer durante un año y medio tras la marcha de Outcault.

Realmente, el verdadero desarrollo de la obra de Outcault y su importancia en la historia del cómic viene dada por su etapa en *The New York Journal*, donde el personaje no solo aparecía en *McFadden's Row of Flats*, sino que su enorme éxito hizo que tuviera su propia página. Así, Oucault pudo empezar a experimentar con la secuencialidad, ya que no estaba sometido al formato de la ilustración que —acompañada o no de alguna columna de texto— constituía la estructura tanto de *Hogan's Alley* como de *McFadden's Row of Flats*. De esta manera, Outcault siguió trabajando con el personaje hasta finales de 1897, cuando desapareció del periódico, supuestamente, por la cercanía de la guerra de Cuba. El lector norteamericano sentía rechazo hacia el color amarillo, que identificaba con lo español, que era el enemigo de Estados Unidos en ese momento (Blackbeard, 1975: 109-114).

Probablemente, como se discutirá más adelante, ese sea otro más de los mitos que acompañan a The Yellow Kid. Pero además de formar parte de las discusiones alrededor de los orígenes del cómic, nuestro chico amarillo también es conocido por dos leyendas cuya falsedad ha quedado al descubierto con el tiempo. Por un lado, se dice que el color amarillo del personaje se eligió como prueba para las imprentas de Pulitzer que, hasta ese momento, tenían dificultades para reproducir este color sin que se difuminara por la página; la serie serviría para probar una nueva técnica que resolviera el problema. Blackbeard ha demostrado que no es cierto y que, antes de la creación de The Yellow Kid, ya existían suplementos dominicales que mostraban imágenes de color amarillo sin ningún tipo de problema técnico. Por tanto, la elección de ese color se debió exclusivamente a motivos estéticos, tras haber probado con muchas otras tonalidades para el camisón del personaje (Blackbeard, 1975: 30-35).

Pero la leyenda que ha acompañado al personaje durante más tiempo (y que todavía sigue mencionándose en muchas fuentes) es la de creador del término "periodismo amarillo". El motivo de asociar este término al personaje es que, supuestamente, que el mundo de la prensa en Estados Unidos era un mundo de caballeros antes del comienzo de la rivalidad entre Pulitzer y Hearst ya mencionada. A partir de esta rivalidad es cuando la prensa en Nueva York se empieza a ensuciar, especialmente con las tácticas de Hearst para captar el talento del rival. Como uno de los sucesos más relevantes asociados a esta rivalidad es el juicio por la propiedad intelectual del personaje, se dice que el término "periodismo amarillo" se acuñó, tras ese juicio, como expresión que recoge lo sucio de esa táctica.

Blackbeard, sin embargo, considera que el término se origina en agosto de 1896, dos meses antes de que Outcault se trasladara al *Journal* (Blackbeard, 1975: 56-61). Según este autor, el término viene de la cobertura que precisamente *The New York Journal* realizó de una carrera ciclista que se realizó entre el 25 de agosto y el 7 de septiembre de 1896 en la que todos los corredores iban vestidos de amarillo. La carrera tenía como objetivo de llevar unas cartas desde las puertas de *The San Francisco Examiner* hasta las de *The New York Journal* con el fin simplemente de atraer lectores y publicidad para ambos periódicos. Según Blackboard, durante todos esos días la cobertura que ambos diarios

hicieron de esa carrera era cuestionable según los criterios periodísticos de la época, ya que primaba el sensacionalismo de la propia carrera con respecto a las noticias políticas y económicas y ese es el detonante, y no The Yellow Kid, del término “periodismo amarillo”. En esa línea parece también estar una autora como Christina Meyer, que en las conclusiones de su libro sobre el personaje (Meyer, 2019: 195-198) dice estar trabajando, precisamente, en demostrar que, efectivamente, ese término no tiene su origen en el personaje de Outcault.

Por tanto, parece que ni *The Yellow Kid* fue el primer cómic (ni siquiera el primer cómic en Estados Unidos), ni tuvo tanta importancia en el desarrollo de las técnicas de impresión ni dio lugar al término de periodismo amarillo. Pudiera parecer, por tanto, que su lugar en la historia del cómic no es tan trascendente. Sin embargo, como ya se ha comentado, se pueden rastrear en el personaje de Outcault muchos aspectos que serán fundamentales para el desarrollo del cómic en Estados Unidos como un medio serial de masas. Por eso, la cantidad de mitos que rodean a la obra de Outcault no debe hacer perder de vista su importancia en la historia del cómic en muchos aspectos, algunos de ellos no demasiado analizados hasta muy recientemente.

En este aspecto, diferentes autores consideran que la evolución del cómic de prensa en Estados Unidos y, sobre todo, su éxito entre el público, que motivó la creación de una industria de una potencia comparable a la de los mayores medios de entretenimiento en este país, se debe a varios factores, entre los que se pueden destacar tres. En primer lugar, a nivel artístico, la madurez en el desarrollo del uso de la narración en secuencia, de manera que este uso no se limitó a una serie de casos aislados, sino que los diferentes hallazgos narrativos que iban desarrollando los diferentes autores se iban incorporando al lenguaje del cómic (Frezza, 2020; Waugh, 1947). En segundo lugar, el componente industrial, que en buena medida vino motivado por la creación de series basadas en la presencia de personajes fijos que eran seguidos por los lectores día tras día o domingo tras domingo, de tal manera que este éxito y este tejido industrial fue fundamental para el desarrollo del medio (Frezza, 2017; Meyer, 2019; Waugh, 1947). En tercer lugar, el hecho de que los personajes de cómic de prensa, por el modelo de producción basado en la publicación seriada y

por su aparición junto a las noticias de la época, tenían un componente social, un componente de representación de los acontecimientos históricos de su época que creaban una sensación de proximidad con el lector hasta el punto de convertirse en ocasiones en verdaderas fuentes de información para el mismo (Gardner, 2012). En este capítulo veremos como *The Yellow Kid* fue pionero en estos tres aspectos. No se va a discutir aquí si fue el primero o no en cada uno de ellos, porque parece, hoy en día, una discusión baladí. Pero sí que sirve como buen ejemplo de la convergencia de estos tres elementos y de cómo todo un medio se fue desarrollando a partir de esa convergencia.

EL DESARROLLO DE LA SECUENCIALIDAD DE *THE YELLOW KID*

Como ya se ha comentado, los comienzos de The Yellow Kid en la página *Hogan's Alley* en mayo de 1895 fueron en forma de una ilustración a todo color, algunas veces sin palabras, otras veces acompañada de un pequeño texto y, en algunas ocasiones, rodeada por grandes columnas de texto con artículos o relatos que muchas veces no tenían que ver con la ilustración. Este mismo modelo es el que se siguió inicialmente cuando el personaje saltó a la sección *McFadden's Row of Flats* de *The New York Journal*. De hecho, en este caso, la presencia de grandes columnas de texto que rodeaban a la ilustración se convirtió en una constante. Sin entrar en la discusión de si el cómic necesita viñetas para ser cómic o de si hay secuencialidad en algunas de esas ilustraciones de Outcault, es realmente cuando se crea una sección específica con el nombre del personaje en octubre de 1896 en el periódico cuando Outcault empieza a jugar con los elementos más reconocibles de lo que se conoce cómo cómic, al menos en un sentido clásico.

La primera página de esta sección (la considerada por los expertos de Lucca como la primera página de cómic, figura 1) destaca no solo por el uso del bocadillo, sino porque es la primera donde el personaje aparece dibujado varias veces (hasta cinco), quedando claro que cada una de las apariciones del chico amarillo corresponden a diferentes momentos temporales que hacen avanzar la historia y que se leen de izquierda a derecha y de arriba a abajo. No hay una división física entre las viñetas,

sino que la división viene dada por uno de los elementos que son fundamentales en el cómic: el paso del tiempo. En esa página Outcault lo que hace es insuflar tiempo a su hasta entonces estática narrativa, empezar a jugar con la tensión de la continuidad y la discontinuidad propia del cómic para contar la peripecia (por otra parte, mínima) de su personaje.

FIGURA 1

PÁGINA DE LA SERIE *THE YELLOW KID* DEL 25 DE OCTUBRE DE 1896

Fuente: Blackbeard (1995).

Inicialmente este será un hecho aislado, ya que la siguiente entrega de la sección específicamente dedicada al personaje no aparecerá hasta un mes después. Pero, poco a poco, estas secuencias, que podríamos considerar como más narrativas, aparecerán con cierta regularidad, aunque siempre tendrán una periodicidad un tanto anárquica durante el tiempo (algo más de un año) en que se irán alternando con la ilustración correspondiente a *McFadden's Row of Flats*. Como ya se ha mencionado, no es, evidentemente, el primer uso de la secuencialidad en imágenes, pero sí que empieza a tener una continuidad serial marcada por la presencia del mismo elenco de personajes en una sección fija que no solo le permitirá ir introduciendo novedades en el lenguaje, como se verá a continuación, sino

que también tendrá como consecuencia la creación de la serie con personaje fijo. Esto será la clave de su éxito y motivará la creación de una industria (inicialmente la del cómic de prensa y después la del cómic en general) en Estados Unidos, que durante prácticamente un siglo (y siempre con algunas excepciones) estará basada en la serialidad.

Siguiendo con el tema del lenguaje, hacer un recorrido por las páginas de la sección *The Yellow Kid* de *The New York Journal* que se publicaban semanalmente es de gran interés para ver cómo Outcault va jugando con los elementos del cómic, introduciendo algunos, probando con otros. Muchas veces de forma balbuceante. Por ejemplo, parecería que después de introducir el bocadillo, este elemento se convertiría en algo fijo a la hora de crear sus historias. Sin embargo, Outcault alterna el uso de este recurso (incluyendo el uso del camisón del personaje para comunicarse, otro hallazgo del autor) con algunas páginas donde toda la acción, incluidos los diálogos, se narra en textos de apoyo al pie de las viñetas. Lo mismo pasa con la división de las propias viñetas: en ocasiones esta no existe físicamente, pero en otras sí que se crea un marco para los diferentes momentos temporales, sea en forma de línea o de algún otro elemento ornamental que separa las diferentes acciones. Incluso en el uso del tiempo se percibe cómo el autor desarrollaba su trabajo de modo algo intuitivo. Hay páginas donde casi no transcurre el tiempo entre acción y acción, mientras que en otras ya se empieza a hacer un uso de la elipsis bastante interesante. Sin embargo, un análisis cronológico de las páginas muestra cómo se trataba de experimentos, ya que, por ejemplo, en el caso de la estructura temporal de la página, se puede encontrar la introducción de una elipsis una semana, para luego pasar semanas donde las transiciones entre imágenes son más de momento a momento, si seguimos la definición de McCloud (2005: 70).

FIGURA 2

PÁGINA DE LA SERIE *THE YELLOW KID* DEL 24 DE OCTUBRE DE 1897

Fuente: Blackbeard (1995).

Pero incluso en el uso de este tipo de transiciones, que podría parecer que hacen caer la narrativa de Outcault en el estatismo, se puede ver una obsesión por el autor por “hacer explícitamente dinámicas las imágenes fijas” (Frezza, 2020: 95). Esa quizá sea la mayor aportación de Outcault al lenguaje del cómic, que será continuada de forma profusa y con gran brillantez por otros autores en las series de cómic protagonizadas por niños que aparecerán en gran número en los periódicos estadounidenses a partir del éxito de *The Yellow Kid* y que se comentarán en el capítulo 2. Frezza pone como ejemplo la página del 24 de octubre de 1897 (“The Yellow Kid Takes a Hand at Golf”, figura 2) para mostrar cómo la narrativa en seis viñetas que propone Outcault podría caer en el estatismo al tratarse de seis escenas de una misma acción donde parece que el tiempo transcurre a cámara lenta. Outcault, al introducir en la acción un gato que salta de viñeta en viñeta, creando una sensación de caos, no solo está haciendo algo tan novedoso como romper el límite de la viñeta, romper el tiempo en definitiva, sino que con esa ruptura le da dinamismo a una serie de imágenes en principio estáticas. Empieza, en cierta manera, y como también afirma Frezza, a educar el lector en un lenguaje cuyo resultado

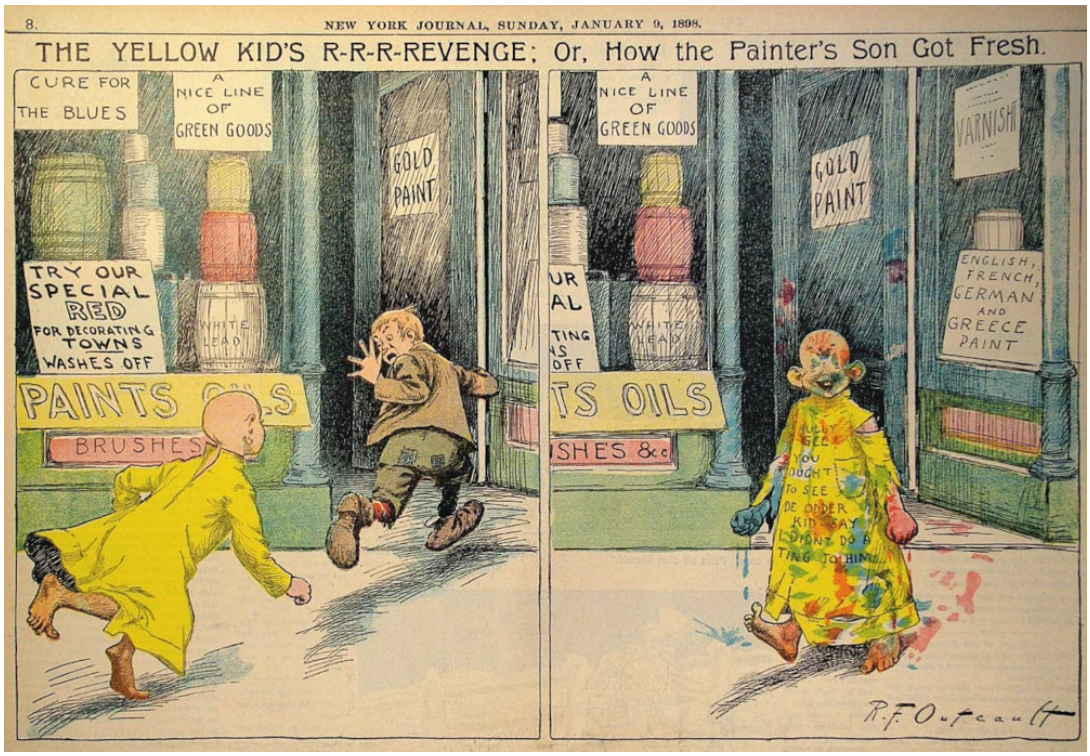
será mucho más que la suma de una serie de imágenes fijas. Consigue el milagro de insuflar movimiento a algo que es fijo en origen.

Otro aspecto interesante es que, aunque en general las páginas de Outcault son más cercanas a la mostrada en la figura 2 (donde no es necesario un uso demasiado importante de la clausura porque al lector se le muestran prácticamente todos los momentos de la acción), el autor empieza, en ocasiones, a introducir ese carácter elíptico del cómic para incluir determinadas acciones de la historia en el espacio intersticial entre viñetas, de manera que la historia se reconstruye completamente a partir del mecanismo de clausura. En ese aspecto, la página del 9 de enero de 1898 (figura 3, aunque hay otras donde se repite este fenómeno) es especialmente interesante en este aspecto. Son páginas normalmente formadas por entre dos y cuatro viñetas que ocupan todo el alto de la página y que muestran diferentes momentos de una acción, pero en las que otros momentos importantes se le eluden al lector porque suceden en el espacio entre viñetas. Este uso que Outcault hace en muchas ocasiones, con la finalidad de crear un efecto de comicidad, muestra de nuevo la capacidad del autor para jugar con el tiempo a la hora de narrar las andanzas del chico amarillo.

Por tanto, se puede ver a través de estos ejemplos (y se podrían mostrar más) como en la obra de Outcault se van introduciendo, a veces de forma balbuceante, muchos de los elementos clásicamente identificados con el cómic. Outcault no será el primero que introduzca muchos de ellos. Pero sí será uno de los pioneros en ir haciéndolo de forma seriada durante un periodo de tiempo largo y continuado. Y esa será una de las claves del éxito de un personaje que sentará las bases, como se verá a continuación, para la creación de una industria que será tanto o más importante en el desarrollo del medio como los diferentes hallazgos realizados a nivel de lenguaje por los diferentes autores.

FIGURA 3

PÁGINA DE LA SERIE *THE YELLOW KID* DEL 9 DE ENERO DE 1898



Fuente: Blackbeard (1995).

LA INDUSTRIA ALREDEDOR DE THE YELLOW KID

Tradicionalmente, en las diferentes historias del cómic se traza un recorrido en el que las primeras grandes series se consideran fenómenos que nacen en la prensa local (sobre todo en Nueva York) para después, en un momento muchas veces indeterminado, pasar a ser productos desarrollados por las agencias de prensa, los denominados *syndicates*, con el fin de distribuidas en diferentes periódicos y de lograr una publicación a nivel nacional. Aunque, así resumido, ese panorama es totalmente cierto, es decir, las primeras series nacieron en periódicos concretos (en el caso de *The Yellow Kid* el *World* y luego el *Journal*, como ya hemos visto), esta imagen simplificadora puede crear la impresión equivocada de que las de las series más importantes de los primeros años solo pudieron ser disfrutadas por los lectores de un único periódico y, por tanto, de una única ciudad. Sin embargo, si estamos hablando de que algunas de estas series gozaron, desde muy pronto, de un gran éxito y que se conoce que desde el

año 1840 el sistema de *syndicates* ya funcionaba en Estados Unidos, parece extraño que ese tipo de afirmaciones sean totalmente ciertas.

Por otro lado, si muchas veces se comenta la repercusión enorme de las primeras series dominicales en la sociedad de Estados Unidos y, sobre todo, en el desarrollo de un medio y de su lenguaje, parece poco probable que esto sucediera si esas historias solo podían ser leídas en una única ciudad, aunque esta fuera tan grande como Nueva York. Y, efectivamente, parece poco probable porque realmente no era así. El sistema de compartir contenidos entre periódicos a través de agencias ya estaba maduro cuando aparece The Yellow Kid en el suplemento dominical del periódico de Pulitzer, y el éxito de este suplemento, y no solo del personaje del camisón amarillo, hizo que, por un lado, estos insertos dominicales tuvieran suscriptores en diferentes lugares del país fuera de Nueva York y, por otro, que buena parte de sus contenidos se publicaran en otros lugares a lo ancho de todo Estados Unidos. No está muy claro en qué momento páginas de The Yellow Kid en alguna de sus diferentes encarnaciones llegaron a otras ciudades y a otros periódicos, pero Christina Meyer afirma que el primer episodio de *McFadden's Row of Flats*, publicado inicialmente en Nueva York el 18 de octubre de 1896, apareció en el *Denver Evening Post* solo dos días después y que algunos episodios de 1898 se publicaban simultáneamente en el *World* y en el *St. Louis Post-Dispatch* (Meyer, 2019: 29-30). Por tanto, y en buena medida facilitado por el sistema de agencias y gracias al avance de medios de comunicación como el telégrafo y su capacidad para transmitir imágenes (Thompson, 1947), a finales del siglo XIX ya había un sistema de distribución nacional de contenidos relacionados con el entretenimiento, incluyendo los cómics, y, por tanto, no se trata de un fenómeno de principios del siglo XX como tradicionalmente se creía.

Las consecuencias de este fenómeno son enormes. Por un lado, que las cifras de lectores de varios millones que tradicionalmente se han asociado con las grandes series de los años treinta y caurenta del siglo XX ya existían o estaban cercanas a esos valores (lamentablemente no se conocen cifras exactas) a finales del siglo XIX. Evidentemente, esto es fundamental para iniciar no solo una industria, sino uno de los aspectos que, a nivel narrativo y de producción, serán fundamentales en el desarrollo de la

misma: la serialidad. No una serialidad entendida como historias que continúan de una entrega a otra (eso llegará más tarde, aunque no tardará mucho), sino la serialidad basada en las entregas periódicas de las vivencias de un personaje fijo, en este caso, The Yellow Kid. Una vez demostrado que esas ilustraciones e historias a color atraían lectores, parece lógico que el siguiente paso para obtener la fidelidad de esos lectores sea asegurarles que suplementos les van a proporcionar la seguridad de encontrar una y otra vez los mismos personajes.

Pero otra de las consecuencias, aún más fascinante, de este éxito y de esta amplia difusión del personaje a nivel nacional es que, desde muy pronto, el chico amarillo no fue solo un personaje de cómic, sino que se convirtió en un concepto que consideramos más propio del siglo XX: una franquicia. Meyer, de nuevo, argumenta que la popularidad de The Yellow Kid no solo dependía de su presencia en los periódicos, sino de su desarrollo en otros medios. La figura del chico de camisón amarillo rápidamente comenzó a extenderse fuera de los suplementos del periódico y circuló en todo tipo de formatos. The Yellow Kid empezó a aparecer por todas partes: en el teatro, en la música, en la publicidad y en los innumerables juguetes que se fabricaron utilizando su figura. Se trata, en palabras de la propia Meyer, de una serie de transgresiones mediales que nos permiten reconstruir una perspectiva histórica sobre el desarrollo de los cómics contemporáneos que, a menudo, están enredadas en una red de sistemas de medios múltiples y están condicionados por relaciones complejas intermedios y diversas configuraciones transmediales. Pues bien, con The Yellow Kid se puede trazar cómo esa red no es algo reciente, sino que ya se empieza a configurar desde finales del siglo XIX (Meyer, 2017).

Hay varios aspectos de estas transgresiones mediales que tienen gran interés. En primer lugar, la gran cantidad de composiciones musicales que derivaron del personaje, cuya culminación se produjo con los espectáculos teatrales que, a partir de 1896 y en forma de comedias musicales, reprodujeron la rivalidad que se daba en los periódicos entre *Hogan's Alley* y *McFadden Rows of Flats*, ya que, casi simultáneamente, se crearon espectáculos basados en ambas series, que competían, como sucedía en los periódicos, en la cartelera neoyorquina y, posteriormente, en otras partes

del país en el marco de las diferentes giras que se realizaron de ambas obras. Esto es una prueba más de que el fenómeno del personaje no era algo local, sino algo nacional. Pocas obras anteriores a 1901 han sobrevivido en el teatro americano en general y, por eso, no se puede analizar el contenido de las mismas ni se sabe exactamente su periodo de duración en cartel ni lo extenso de su gira, pero ya solo su existencia es una muestra de ese traspaso entre diferentes medios.

Otro de los puntos de interés es la publicidad. No solo por la cantidad de productos que utilizaban la imagen del personaje de Outcault para su promoción, sino por el tipo de artículos que anunciaba. Además de muchos productos asociados con lo infantil, incluyendo los propios juguetes y dulces creados con la efigie del personaje, aparecieron muchas campañas publicitarias de diferentes marcas de tabaco y de bebidas alcohólicas que utilizaban al chico amarillo como reclamo. Aunque, evidentemente, esto es una muestra de que las clasificaciones por edades eran algo difusas en esa época, también demuestra que la audiencia de las historias del personaje no era solo infantil, como se podría pensar si le aplicamos una mirada contemporánea, donde las historias protagonizadas por niños generalmente están confinadas al ámbito de la infancia. De hecho el propio personaje también aparece, en algunas ocasiones, fumando y bebiendo en las historias de Outcault. Por otro lado, como se verá en la siguiente sección, The Yellow Kid actuaba en muchas ocasiones como comentario de diferentes eventos históricos y sociales de la época de su publicación, por lo que nunca fue la intención de Outcault (ni de sus diferentes editores) que la serie o el suplemento dominical en el que se publicaba tuvieran un carácter meramente infantil, cuestión que queda puesta de manifiesto con esa presencia publicitaria que trasciende claramente a este tipo de público.

Por tanto, el personaje fue el punto de partida de una industria de masas, de enorme éxito que tuvo diferentes características, entre las que se puede citar su carácter de entretenimiento no solo para el público infantil, sino también para el adulto y su capacidad para trascender su medio de origen y disfrutar de versiones en otros medios diferentes que permitían que su imagen llegara a un público distinto del que seguía sus historias en el periódico. Características que serán la clave del éxito del cómic en

Estados Unidos durante muchas décadas y cuyo origen, quizá no único, se puede trazar en este personaje.

THE YELLOW KID Y LA SOCIEDAD DE SU ÉPOCA

Aunque el objetivo principal del suplemento dominical a color de los periódicos era entretener, no estaba totalmente desligado de la misión principal de informar que tenía el resto del periódico. Esta relación, que se intensificará posteriormente en las tiras diarias publicadas ya dentro de las páginas del periódico junto al resto de las noticias, hace que desde muy pronto se llegara a analizar la importancia del cómic de prensa como representación de la sociedad estadounidense y de los acontecimientos históricos de su época. Así, el primer libro dedicado al estudio de los cómics como medio de expresión lo escribe Coulton Waugh en 1947 y se centra en el impacto social de los cómics publicados en los periódicos. Este fenómeno, que podíamos denominar como "función social del cómic de prensa", ya está presente desde el principio en *The Yellow Kid*. De hecho, en general el suplemento dominical compuesto por imágenes que resultaban muy espectaculares para entretener a los niños no perdía en general esa función informativa o, en ocasiones, de crítica o comentario social, que lo hacía también atractivo para los adultos (y de ahí su repercusión publicitaria ya comentada). Blackbeard cita varios ejemplos de páginas utilizadas para informar o, sobre todo, comentar eventos importantes de la época. Así, la página del 17 de mayo de 1896, titulada "Hogan's Alley Preparing for the Convention", se publicó a tiempo de coincidir con la Convención Nacional Republicana y muestra cómo los residentes en Hogan Alley se dirigen hacia esa convención para apoyar a ese partido en un momento en que la dirección del *World*, tradicionalmente demócrata, había decidido apoyar a William McKinley, candidato de ese partido. Otro ejemplo es "A Wild Political Fight in Hogan's Alley. Silver Against Gold", publicada el 2 de agosto de 1896, donde se realiza una crítica a la corrupción política con la imagen del personaje cargado de joyas en representación de los sobornos que recibían los diferentes políticos.

Hubo muchos más ejemplos de esta función de la serie como comentario social. Sin embargo, el papel principal que jugó el chico amarillo junto con sus compañeros fue el de mostrar la vida en los barrios de las incipientes ciudades estadounidenses. La serie se puede ver como una crónica de la vida del chico de barrio donde la política es importante, pero también otros acontecimientos sociales como los partidos de béisbol o las partidas de cartas. Se trata de una radiografía de la adaptación del ciudadano medio y, sobre todo, de los chicos a una vida donde en ocasiones podemos ver aspectos tan desagradables como el tratamiento a las minorías raciales. Así, en la página "The Yellow Kid's Great Fight", publicada el 20 de diciembre de 1896, donde el personaje tumba a un chico de raza negra y se burla de él en una escena que ya fue muy controvertida en su tiempo, se muestra un aspecto clave a la hora de entender el desarrollo de una sociedad como la estadounidense. No deja de ser curioso, por lo negativo, el racismo mostrado en esta página, ya que el chico amarillo y sus compañeros de barrio descendían de inmigrantes irlandeses, de manera que la serie en sí misma mostraba la cotidianidad de una minoría en la incipiente sociedad urbana de Estados Unidos en un entorno marcado por la pobreza, que mostraba las dificultades que tenían los inmigrantes y sus descendientes para encontrar su propia versión del "sueño americano". Este aspecto se mostraba incluso en el lenguaje, ya que el propio chico amarillo y los personajes que le rodean se expresan en un inglés en muchas ocasiones difícilmente inteligible, que trata de reflejar en el lenguaje escrito lo que se suponía era la forma particular de hablar de la comunidad irlandesa-norteamericana. Por tanto, en una serie que trataba de dar voz a una minoría (aunque ciertamente en muchas ocasiones con un tono satírico), la representación de otras razas como seres inferiores de los que se puede hacer burla es una muestra triste de cómo estaba estructurado socialmente Estados Unidos en esa época de tránsito entre el siglo XIX y el XX.

Este aspecto social pudo ser, según Blackboard, la causa del fin de la serie, cuando los lectores, en la época de la guerra de Cuba, rechazan un personaje vestido de amarillo porque es un color que se asocia con España, el enemigo en ese momento, como ya se ha mencionado anteriormente. Es bastante probable que esta sea una más de las leyendas en torno al

personaje, que se acabará desmontando, como la de la razón del color amarillo de su camisón o la de la causa del origen del personaje. Sobre todo teniendo en cuenta que, tras cerrar tanto la serie *McFadden Rows of Flats* como la propia de *The Yellow Kid*, Outcault empezó a trabajar, también para Hearst, en una nueva serie, *The Huckleberry Volunteers*, que en los años de la guerra de Cuba alista a los chicos protagonistas como voluntarios para luchar por la independencia de este país frente al enemigo español. Cuando estos chicos llegan al país centroamericano, en la página del 16 de abril de 1988, con el título "Old Acquaintance Meets Them in Cuba and Assumes Charge", resulta que ese viejo conocido que dice el título que se encuentran allí es The Yellow Kid, quien asumirá el mando como comandante de la tropa de voluntarios en la lucha contra los españoles sin que importe el color de su uniforme.

Parece, por tanto, que lo que podíamos denominar el primer *crossover* o cruce entre personajes de diferentes series de la historia del cómic (término que será fundamental en el cómic de superhéroes, como se verá más adelante) desmonta la teoría relacionada con el final de la serie, pero sirve para reforzar dos de los aspectos que se han mostrado en este capítulo: por un lado, la popularidad del personaje, que hace referirse a él como un viejo conocido para el lector incluso en una serie que no es la suya y, por otro, la presencia del personaje en los acontecimientos importantes de su época, reforzando su papel de crónica social analizado en esta sección.

CAPÍTULO 2

EL CRECIMIENTO DE UNA INDUSTRIA Y EL DESARROLLO DE UN LENGUAJE

El éxito de *The Yellow Kid* y de los suplementos dominicales a color tuvo como consecuencia la aparición de innumerables series que fueron haciendo evolucionar el lenguaje del cómic. Los primeros años del siglo XX fueron, por tanto, años de constante experimentación y desarrollo de un medio que alcanzaría una enorme popularidad entre los lectores y sería fundamental para el éxito de los periódicos, de manera que en las primeras décadas del siglo XX había muy pocos periódicos que no publicaban cómics de manera esporádica o regular en sus páginas. Dado que el directorio de periódicos de Estados Unidos, publicado por Rowell, calculaba que había más de 20 000 periódicos diferentes publicados en Estados Unidos (incluidos diarios, semanarios, mensuales y trimestrales) en 1900 (Rowell, 1900), se puede deducir que el número de series de cómic publicadas en esos años era enorme, incluso considerando que muchos de esos periódicos compartían contenidos a través de las agencias de prensa.

Evidentemente, esas enormes posibilidades de publicación, unidas a la aceptación popular del medio, trajeron como consecuencia el desarrollo y crecimiento rápido de una industria, la del cómic de prensa, por medio de unos autores que, al mismo tiempo que la hacían crecer iban explorando todas las posibilidades narrativas del cómic. Hoy en día, muchas las series creadas en esa época se han perdido, como se comentará más adelante en este capítulo, pero entre las que han pervivido existen muchas muestras de obras que demuestran la capacidad de experimentación que se realizaba en esos años y el nivel de innovación en la composición de página y de aprovechamiento de las posibilidades de la narración por medio de viñetas. Se puede considerar que es un medio que nace ya con una madurez

enorme en muchos aspectos, derivada quizá del hecho, ya demostrado, de que esta época no constituye el verdadero nacimiento del cómic, puesto que ya existían precedentes previos en la obra de, entre otros, el suizo Rodolphe Töpffer, ya mencionado en el capítulo anterior, el francés Christophe o el alemán Wilhelm Bush (Bartual, 2017; Blackbeard, 1984), además de otros como William Hogarth, cuya obra se considera como un antecedente claro del cómic. Sin embargo, sí que es la época de nacimiento y desarrollo de una industria, la del cómic serial en Estados Unidos, que será fundamental en el desarrollo del medio. Por este motivo, es importante comentar en este capítulo algunas de las series de esos primeros momentos de la industria.

LAS SERIES DE NIÑOS

El éxito de *The Yellow Kid* hizo que muchos otros cómics con niños se publicaran durante esa época. El propio Outcault creó en 1902 el personaje de Buster Brown, en una serie homónima donde ya se imponía totalmente la disposición de la página dividida en viñetas junto con el uso del bocadillo como elemento para denotar el diálogo entre personajes. En *Buster Brown*, por cierto, Outcault hizo de nuevo aparecer al chico de camisón amarillo hasta en cuatro ocasiones, fomentando de nuevo el cruce entre personajes que será tan típico de un determinado cómic serial. Pero antes, Rudolph Dirks había creado en 1897 una de las series más recordadas entre las protagonizadas por personajes infantiles, *The Katzenjammer Kids*, la serie más longeva del cómic norteamericano (se sigue publicando hoy en día), que es una de las pruebas más fehacientes de que el cómic no había nacido con The Yellow Kid, ya que *The Katzenjammer Kids* está totalmente inspirado en la idea de *Max und Moritz* de Wilhelm Busch de narrar las travesuras de dos hermanos gemelos, tradición que continuará en el mundo del cómic en muchas otras series, incluyendo nuestros *Zipi y Zape*. Pero los Kids de Dirks muestran claramente la deriva industrial que había tomado el cómic en Estados Unidos, fruto del éxito de los suplementos dominicales. En primer lugar, la idea de crear una serie a imagen y semejanza de la de Busch no fue de Dirks, sino de Hearst, mostrando la importancia que tenía el editor en el

proceso creativo de estas primeras series. Por otro lado, los personajes de Hans y Fritz, los dos gemelos creados por Dirks, fueron objeto de un proceso legal similar al comentado en *The Yellow Kid*, pero en sentido contrario, cuando el autor se los llevó a los periódicos de Pulitzer, donde crearía una nueva serie protagonizada por estos personajes, que inicialmente se llamó *Huns and Fritz* y, finalmente, *The Captain and the Kids*, mientras que la cabecera original se seguía publicando bajo el mando artístico de Harold Knerr (Eckhorst, 2012: 100), en una muestra más de la importancia que tanto las series como los autores tenían para una industria, en eso momentos, incipiente.

Otras series importantes protagonizadas por niños en esa época, que hoy en día están más olvidadas, fueron *Little Jimmy* (creada por James Swinnerton en 1904) o *Nibsy the Newsboy* (George McManus, 1906). En todo caso, la mayor parte de estas series con niños como protagonistas mostraban un aspecto de la vida norteamericana muy cercano al que se ha comentado en *The Yellow Kid*: el chico de barrio que se cría en las calles de las incipientes ciudades estadounidenses. Sin embargo, en esa época, una nueva clase social estaba apareciendo en las ciudades. El hombre de negocios de Estados Unidos empezaba a vivir en zonas residenciales, en casas situadas en filas una junto a otra, dedicando parte de su vida diaria al trayecto de ida y vuelta a la ciudad, donde realizaba su labor profesional. La familia era, como para toda la sociedad norteamericana, importante para esta nueva clase social y estos complejos residenciales pronto se llenaran de niños, que cada domingo seguían el ritual de leer el suplemento dominical de los periódicos. Y esos niños, como dice Coulton Waugh, no eran para nada Yellow Kids (1947: 18). Y sobre todo sus padres no estaban cómodos con la imagen de la infancia que un personaje como The Yellow Kid transmitía. Eso hizo necesario otro tipo de personaje infantil.

Curiosamente, dos de las series más importantes que nacieron para cubrir ese sector del entretenimiento infantil muy pronto demostraron ser algo mucho más sofisticado. La primera es la muy conocida *Little Nemo in Slumberland*, creada por Winsor McCay en 1905 para *The New York Herald*. El mecanismo de la serie siempre es el mismo. El pequeño Nemo se acuesta en su cama en la primera viñeta para introducirse en el mundo

mágico de Slumberland, donde cada domingo vivirá una aventura diferente, que siempre concluye con su despertar en la última viñeta de cada página. Por tanto, se trata de una serie enmarcada en el mundo de los sueños, elemento que aprovecha su autor para dar rienda suelta a su imaginación, construyendo un mundo de fantasía para el que se aprovechaba del tamaño que las enormes páginas dominicales de la época (de 40,6 × 53,3 cm) y del color en el que se reproducían dichas páginas. El elemento visual y de creación de lenguaje de *Little Nemo* ha sido ampliamente estudiado (Guiral, 2007; Horn, 1984; Steranko, 1970; Trabado, 2012), aunque este juego con el lenguaje visual será analizado aquí posteriormente desde otro punto de vista. Sin embargo, es muy interesante también cómo *Little Nemo* recoge ese papel representativo de la sociedad norteamericana de su época que ya se había mencionado con *The Yellow Kid* y que, a priori, parece tan alejado de una serie tan onírica como la de McCay.

La huida que del mundo cotidiano propone *Little Nemo* cada domingo parece adecuada para satisfacer las necesidades de esas familias acomodadas de los suburbios, pero también constituye una representación del americanismo en los años diez y veinte. Thomas Hughes identifica americanismo con el desarrollo tecnológico de los inventores independientes como Nikola Tesla o Thomas Eddison, que desembocó en sistemas de producción como el fordismo y el taylorismo, basados en los trabajos de Henry Ford y Frederick Winslow Taylor, sistemas sin los que, de acuerdo a otros autores como Warren Susman, no se puede entender la cultura americana de la época (1987: 23). Son personajes que se constituían como figuras representativas del sueño americano, del modo de vida americano, acepciones que empiezan a ser acuñadas por otra parte en estos años. El trabajo de estos inventores independientes se basa en una ruptura con la ciencia preestablecida y un predominio de la imaginación y el instinto a la hora de desarrollar sus creaciones. Henry Ford es para mucho de estos autores el prototipo de héroe americano, y la fundación de su fábrica en 1903 tendrá mucha influencia en la sociedad y la cultura posterior.

Según Thomas P. Hughes “tanto Wright y Sullivan […] fueron profundamente influidos por las filosofías de producción de los

americanos Frederick W. Taylor y Henry Ford" (1987: 309), refiriéndose a los arquitectos Frank Lloyd Wright y Louis Henry Sullivan. Además, no solo "arquitectos del *avant-garde* trataron de expresar los valores de una era de entusiasmo tecnológico, sino también los pintores" (1987: 324). Se puede considerar que muchas de las páginas de Winsor McCay constituyen una mezcla de estas influencias junto con un carácter fuertemente freudiano que, como el propio Susman afirma, empieza a ser una de las corrientes de pensamiento fundamentales en la vida en los Estados Unidos de la época (1987: 56). Por tanto, esta influencia tecnológica que se manifiesta en los sistemas de producción basados en la creación y la imaginación, pero también en la funcionalidad, se manifestaba en el quehacer cotidiano del hombre de negocios de los suburbios, pero a su vez tenía un reflejo en el entretenimiento familiar que consumía esa nueva clase incipiente, siendo la obra de McCay un ejemplo de dicha representación.

La obra de McCay también fue una muestra más de las rivalidades editoriales en estos primeros cómics de prensa, siendo, al igual que Outcault, un fichaje de Hearst, en este caso desde los periódicos dirigidos por James Gordon Bennett, entre los que destacaba *The New York Herald*. La diferencia entre McCay y Outcault o Dirks es que no tuvo que competir con sus propios personajes, ya que, aunque Bennett trató de encontrarle sustituto (hasta seis artistas intentaron y fracasaron en su intento de continuar *Little Nemo in Slumberland* [Braun, 2016: 83]), no pudo hallar ningún artista que pudiera emular el estilo de McCay. Con el cambio a los periódicos de Hearst se inció una nueva serie *In the Land of Wonderful Dreams*, donde McCay desarrolló completamente un aspecto en que también fue pionero: la introducción de una serialidad no solo basada en la serie de personaje fijo, sino en la continuidad de la historia. Este mecanismo ya aparecía en las primeras páginas de la época del *Herald*, ya que aunque la serie estaba basada siempre en el mecanismo del sueño; en la página dominical del 11 de marzo de 1906, McCay hace que Little Nemo, al dormirse, retome la historia de su sueño en el momento en que se quedó en la página de la semana anterior, en un movimiento hacia la narrativa serial de final abierto (Gardner, 2012: 41), que será tan importante en el desarrollo del cómic de prensa de aventuras y,

posteriormente, en el cómic de superhéroes, como se comentará en capítulos posteriores. Es, obviamente, al tratarse de los primeros pasos, una serialidad abierta muy limitada, pero inicia un mecanismo narrativo que será fundamental en el cómic de Estados Unidos. Este modelo en el caso de *Little Nemo* encontró su máxima expresión con su paso a los periódicos de Hearst donde se pueden encontrar historias como la del dirigible que se extendió durante 14 meses con una estructura en subcapítulos claramente delimitada (Braun, 2016: 83).

La otra serie con protagonista infantil que supone un hito en esa época es *The Kin-der-Kids*, de Lyonel Feininger. Una serie que ha tenido menos repercusión histórica, al contar solo con 29 entregas publicadas en algo menos de siete meses entre abril y noviembre de 1906 y, sobre todo, porque, al contrario que *Little Nemo*, esta serie nunca fue distribuida por agencias, limitándose su aparición a *The Chicago Sunday Tribune*, por lo que su repercusión fue menor. Pero el fichaje de Feininger demuestra una vez más los condicionantes industriales que estaba adquiriendo en esa época, ya que el autor, de nacimiento estadounidense, estaba viviendo en Alemania en aquella época, trabajando como dibujante para varias revistas francesas y alemanas, cuando el editor del *Tribune* James Keeley viajó hasta ese país, simplemente para contratarle con el fin de crear dos series para su periódico, la ya citada *The Kin-der-Kids* y *Wee Willie Winkle's World*, que se publicó entre agosto de 1906 y 1907. La búsqueda de talento en estos años no tenía, por tanto, fronteras y, en este caso, el interés por un artista que despuntaba en Alemania vino dado, entre otras, por la importante comunidad germana que vivía en Chicago en aquella época.

Es interesante reseñar que uno de los motivos por los que Feininger aceptó la oferta fue porque le daba una estabilidad económica que su trabajo en Europa como artista no le proporcionaba. En este momento los sueldos de los dibujantes de cómic de los suplementos de prensa en Estados Unidos eran bastante elevados en contraposición con otras disciplinas artísticas, debido a su éxito. La labor de Feininger en el cómic fue, sin embargo, muy corta debido a que Keeley le pidió que se mudara a Estados Unidos para continuar su trabajo, cosa en la que el autor no estaba interesado, porque no le gustaba la escena cultural estadounidense, opinión que cambiaría cuando se instalase en Nueva York en 1937 huyendo de la

situación política en la Alemania nazi. Pese a lo breve de su estancia en los cómics, Feininger siempre apreció que habían sido un paso importante para el desarrollo de su posterior y brillante carreta como artista, hasta el punto de que retomó algunas de los temas de sus tiras en su obra, principalmente a partir de 1940, en obras como *Railroad Train* (figura 4), *Night Express* o *Phantom Ship* (Scudiero, 2017: 59).

FIGURA 4

COMPARACIÓN DE UNA IMAGEN DE *WEE WILLIE WINKLE'S WORLD* (1906) DE LYONEL FEININGER CON SU OBRA *RAILROAD TRAIN* (1941)

Fuente: Feininger (2007) y Scudiero (2017).

Feininger, como McCay, fue un pionero en el desarrollo del lenguaje del cómic, llevando sus inquietudes de artista de vanguardia al campo de la narrativa gráfica. Se trata de artistas que llevaron a la madurez a un medio que estaba en sus comienzos mostrando un nivel de desarrollo que pocas disciplinas habían logrado en tan corto espacio de tiempo. Era una

época de evolución del lenguaje, de manera que muchos de los elementos que han sido utilizados una y otra vez en el cómic o incluso recuperados en el cómic moderno ya estaban presentes, de forma plena, en la obra de estos pioneros. Como afirma Art Spiegelman, los cómics de Feininger "lograron una gracia formal impresionante sin igual en la historia del medio" (Spiegelman, 2006: 30). La obra de Feininger, como la de McCay, constituye, como diría Frezza "una síntesis sublime de las tradiciones figurativas y narrativas asimiladas por el cómic […] como un diálogo sabio con la cultura occidental entre los siglos XIX y XX" (2020: 76). Una síntesis fundamental para el desarrollo posterior de lo que se conoce como el lenguaje del cómic.

KRAZY KAT O LA OBSESIÓN POR LA LIBERTAD

Si hablamos de pioneros en el desarrollo del lenguaje del cómic, el ejemplo más claro de estos primeros años es *Krazy Kat*, serie creada en 1913 por George Herriman para *The New York Evening Journal*, de Hearst. Bajo el sencillo formato de las andanzas entre un gato y un ratón, Herriman desarrolla algo más complejo, en que los papeles del gato y el ratón están intercambiados, siendo el ratón la constante amenaza del gato. En esta relación subyace una historia amorosa, ya que el gato/gata (su sexo nunca queda muy claro) Krazy está enamorado del ratón Ignatz, pese al maltrato constante al que se ve sometido, creándose un triángulo con la figura del perro policía encargado de proteger a Krazy de los continuos ataques de Ignatz, por medio del recursivo encarcelamiento de este al final de muchas de las páginas dominicales. Lo más interesante de *Krazy Kat* es su juego del lenguaje, tanto a nivel visual, con la composición de página y la aparición de un metalenguaje a través de la consciencia por parte de los propios personajes, en algunas páginas de la serie, de encontrarse dentro de una página de cómic, como a nivel literario, con constantes juegos de palabras que hace que todos sus matices sean a veces difíciles de entender y de su traducción una tarea casi imposible si se quieren conservar todos los significados del original.

José Manuel Trabado comenta, a raíz de los experimentos con el lenguaje del cómic tanto de *Little Nemo* como de *Krazy Kat*, que

“sorprende comprobar cómo en los inicios de la creación de un lenguaje este puede alcanzar la madurez de la autoconciencia” (2012: 141). Estamos hablando, en los dos casos mencionados anteriormente, de dos series creadas en los comienzos del lenguaje del cómic que, en lugar de dedicarse como elemento fundamental a contar una serie de aventuras de sus personajes, se dedican a explorar los límites narrativos de un nuevo medio. Y que, además, transcienden la misión de entretener a los niños. Se crea un lenguaje totalmente adulto, ya que muy pronto el número de lectores no infantiles empieza a superar al número de niños lectores, debido a que estos no son capaces de entender todos los juegos metaliterarios que existen en lo que aparentemente es una historia más del juego entre el gato y el ratón. Muy pronto *Krazy Kat* se convierte en una serie seguida por muchos intelectuales de la época, de tal forma que su consideración como una forma elevada de arte hace que en 1922 sea adaptada en forma de ballet en Nueva York, apartándola totalmente de su concepción infantil. Su hermanamiento con lo que en la época venía considerándose con la alta cultura se manifiesta también en la comparación que John Alden Carpenter hace en el libreto de la adaptación, donde compara a Krazy con don Quijote o Parsifal, considerando que todos ellos son los grandes optimistas de la literatura, destacando el carácter de optimismo de Krazy, que no desfallece en su relación con Ignatz.

Volviendo al tema del lenguaje, es interesante la necesidad que existe de jugar con el mismo en los cómics de la época, aspecto que no es exclusivo de los cómics y también aparece en otras formas artísticas, como la animación. En la obra de Trabado, ya mencionada, se recogen varios ejemplos del uso del metalenguaje y de la exploración de los límites narrativos, tanto en *Little Nemo* como en *Krazy Kat*, así como en obras de animación de esos años, especialmente algunos cortos de los hermanos Fleischer. Este creciente interés se puede enlazar con la creación de una identidad americana. Según Susman los americanos de la época “eran constantemente y totalmente conscientes de que se encontraban en una nueva era” (1987: 108), una de cuyas consecuencias fue “la creciente preocupación entre escritores, filósofos y estudiantes del lenguaje sobre la relación entre lenguaje y realidad” (1987: 110). El propio Sussman no

puede evitar ligar el enorme éxito de los juegos de palabras y crucigramas en ese periodo, así como el interés en la obra de lingüistas como Alfred Korzybski, I. A. Richards, S. I. Hayakawa, Edward Sapir, Stuart Chase o Thurmond Arnold, en una necesidad en encontrar no solo lo que se debe comunicar, sino también una obsesión por cómo debe comunicarse. Así aparece una nueva manera de relacionarse con la realidad a través del lenguaje que Vachel Lindsay define como "civilización jeroglífica" (1915: 21), donde hay un ansia constante por entender, por tocar esta nueva realidad que se traduce en un incremento de la cultura visual y en el auge no solo de la animación y el cómic, sino también del cine y de la publicidad visual.

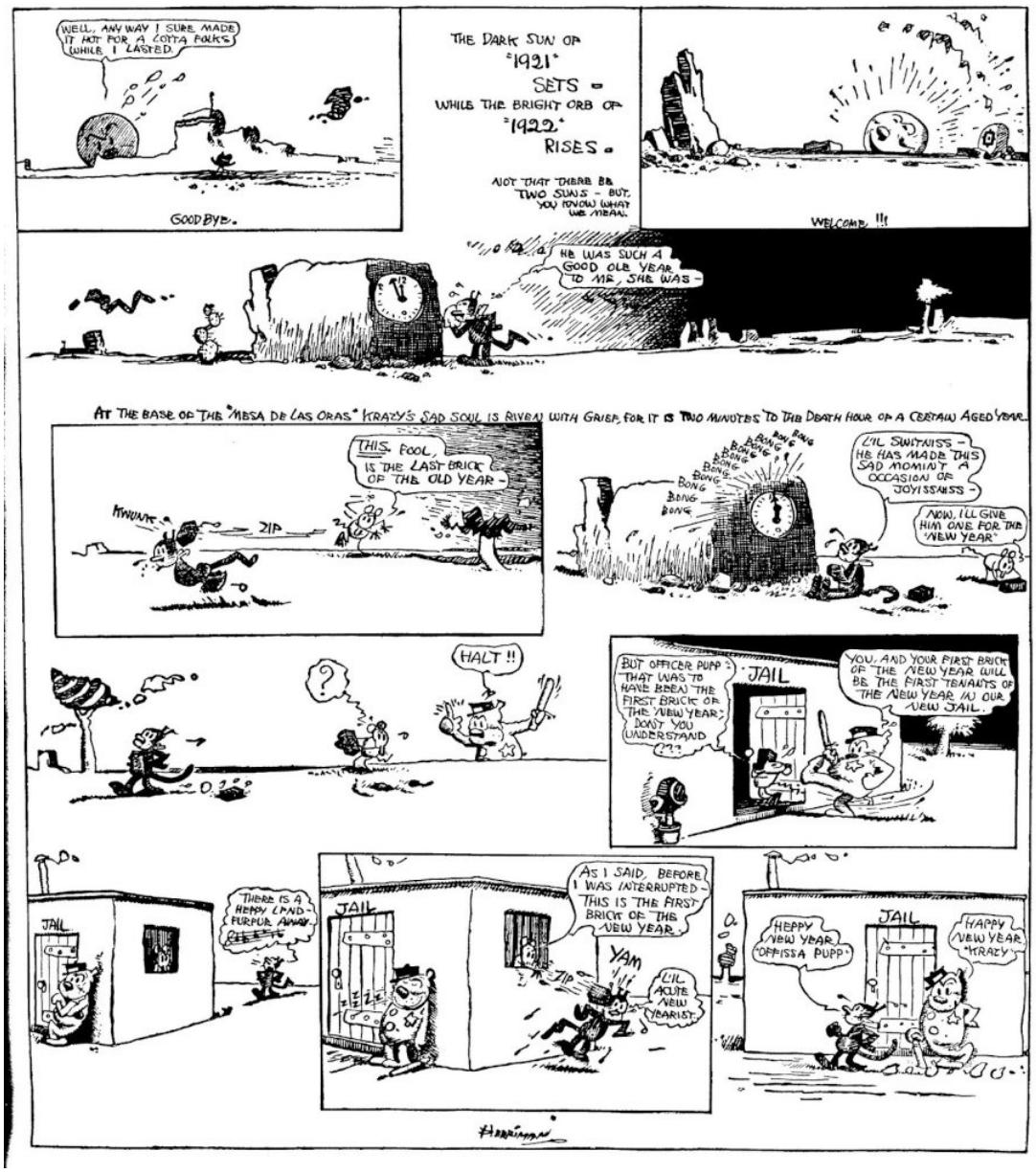
En este entorno, la plasticidad de autores como McCay, Feininger o Herriman y su juego con un lenguaje en desarrollo encuentra un caldo de cultivo ideal que les permite desarrollar sin ningún tipo de cortapisa su creatividad. La nueva sociedad estadounidense se apoya fundamentalmente en lo visual como búsqueda de la comprensión de la realidad y, sobre todo, de sus límites, límites que se exploran en las obras de estos autores. Hay que tener en cuenta que toda esta obsesión por el lenguaje coincide con la aparición del pensamiento freudiano en la vida intelectual de Estados Unidos, pensamiento cuyas características son la liberación, la capacidad para la expresión individual y la necesidad de encontrar la belleza en el arte en contraposición al pensamiento puritano anterior encorsetado y hostil a la belleza y a la expresión de la misma. Esta aparición del pensamiento freudiano permite encauzar la obsesión por el lenguaje ya mencionada hacia nuevos medios de expresión basados en el surrealismo y con un fuerte componente onírico, elementos que son la base de estas obras.

Otro elemento que es fundamental en *Krazy Kat*, en lo que se refiere a su relación con el pensamiento norteamericano de la época, y que no ha sido prácticamente analizado es el emplazamiento. En una serie que está constantemente en los límites entre lo realista y lo surrealista, resulta curioso que el emplazamiento tenga una situación geográfica tan concreta. Las andanzas de Krazy e Ignatz suceden en el condado de Coconino, en el estado de Arizona. Herriman, además, introduce en muchas ocasiones paisajes del Painted Desert o de Monument Valley, que, aunque no

pertenecen propiamente a ese condado, sirven para acentuar su visión romántica y estilizada de dicho territorio. Una de las razones de la elección de ese emplazamiento geográfico por parte de Herriman era su amor a estas tierras, ya que pasó mucho tiempo allí conviviendo con los nativos. Pero obedece también a una fascinación que muchos intelectuales de la época, como Waldo Frank o Lewis Mumford, reconocen por el pasado de Estados Unidos y, fundamentalmente, por la frontera como elemento capital en la construcción de la sociedad de ese país (Frank, 1929; Mumford, 1938). La creación de un nuevo modelo de sociedad, basado en la clase media que ya se ha mencionado, crea nuevas convenciones sociales en muchas ocasiones opuestas al individualismo de la frontera. El precio que hay que pagar, sin embargo, por este incremento en el bienestar de la población es la aparición de problemas de índole política y social. La frontera no conllevaba ninguna filosofía social, sino un individualismo anárquico, de tal forma que el pionero era inocente en asuntos de política o de moralidad. La complejidad de la nueva sociedad americana crea una necesidad de buscar la frontera como vía de escape de todo lo erróneo de esta nueva sociedad, elementos que acabarán llevando a Estados Unidos a un periodo de guerras separadas por una depresión económica que afectará a un porcentaje muy elevado de la población. La frontera se convierte, por tanto, en ese emplazamiento romántico, de añoranza de un pasado basado en la libertad y en el individualismo.

FIGURA 5

PÁGINA DE *KRAZY KAT* DEL 31 DE DICIEMBRE DE 1921



Fuente: Herrimann (2020).

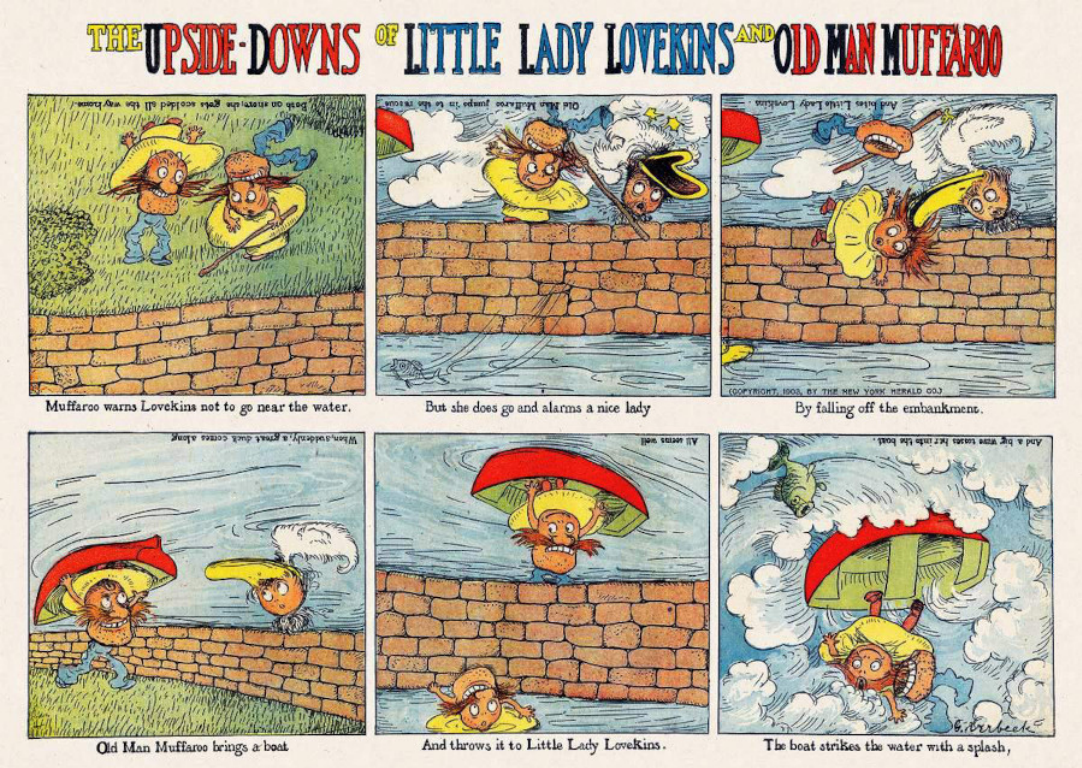
El ratón Ignatz es un ejemplo de ese individualismo. Ignatz se mueve con absoluta libertad por el territorio del condado de Coconino y no se plantea la moralidad de sus actos, ni siquiera cuando agrede a Krazy. Un gesto tan violento como el que repetidamente realiza Ignatz al lanzar un ladrillo a la cabeza de Krazy se transforma en esta serie en algo inocente, un juego de flirteo que supone un canto a la libertad de otra época en la que las convenciones sociales estaban por debajo de la libertad individual.

No es casual que muchas de las páginas dominicales de la serie acaben con Ignatz encarcelado por parte del perro policía Bull Pupp. El romanticismo de la frontera se ve invadido por las convenciones sociales, las reglas morales, cuyo resultado evidente es la privación de libertad del pionero americano que, en ocasiones con un comportamiento cuestionable, pero siempre guiado por esa búsqueda de la libertad, fue el que construyó el país tal y como la sociedad estadounidense de la época lo conoce. La aparición de un nuevo modelo social, con las ventajas evidentes que supone, trae también muchos problemas entre los que la falta de libertad (representada de forma recursiva por el encarcelamiento de Ignatz) es uno de los más importantes. En los momentos en que estos problemas afloran, la añoranza de la frontera, del tiempo pasado, aparece como un elemento fundamental de la narrativa. La figura 5 muestra una página dominical de *Krazy Kat* donde se contrasta la apertura del paisaje fronterizo de las primeras viñetas con la falta de libertad del único elemento urbano que aparece al final de la tira: la cárcel, subrayando esa idea de romanticismo de la frontera en contraposición con el paisaje urbano.

Volviendo al tema de la experimentación, hubo muchas otras series que introducjeron nuevas propuestas referidas al lenguaje del cómic en esa época. Una de las más interesantes, por lo innovador, fue *The Upside Down World*, de Gustave Verbeck, cuya mayor originalidad a nivel formal consistía en que su historia, siempre estructurada en una página dominical formada por dos tiras de tres viñetas cada una, en realidad estaba formada por 12 viñetas, de manera que cuando el lector llegaba a la sexta, la acción continuaba con seis viñetas más que aparecían al dar la vuelta a la página original (figura 6). Un experimento narrativo de gran interés especialmente por la brillantez con la que Verbek lo desarrollaba. Pero, por lo demás, fuera de este mecanismo gráfico la obra de Verbeck era bastante tradicional a nivel de lenguaje.

FIGURA 6

PÁGINA DE *THE UPSIDE DOWN WORLD* (1903)



Fuente: Verbeek (2009).

Un autor verdaderamente rompedor en esa época fue Cliff Sterrett, quien no es demasiado reconocido hoy en día. Tanto en las páginas dominicales de *Polly and her Pals* como, especialmente, en *Dot & Dash*, Sterrett jugaba enormemente con la composición de página logrando, con ciertas reminiscencias del *art déco*, unas composiciones visuales de gran belleza que rozaban a veces el surrealismo. O directamente se sumergían en esta corriente artística en el caso de muchas de las páginas de *Dot & Dash*. En este caso, es interesante comentar que esta última era lo que se conocía como una "topper", es decir, una historia de dos tiras que se publicaba encima de una serie principal como complemento, con el fin de que, en el mundo de la distribución por agencias, aquellos periódicos que tenían menos espacio las descartaran. Sterrett, consciente del carácter secundario de esta serie, lleva en esta historia de complemento hasta el paroxismo la experimentación que ya mostraba en la serie principal *Polly and her Pals*, cuya distribución masiva le hacía a veces contenerse. En cualquier caso la conjunción del uso experimental con fines narrativos de

las historias de Polly junto con la experimentación desatada de su “topper” daban como resultado unas páginas de extraordinaria belleza para aquellos lectores afortunados de los periódicos que ofrecían ambas series simultáneamente.

LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO

Cuando se habla del cómic en estos primeros años del siglo XX hay un tema muy importante que, a veces, se pasa de soslayo, y es el de la conservación y recuperación de las series de prensa en esa época. Este problema, en lo que se refiere al cine, lo puso de manifiesto en el año 2016 *Dawson City: Frozen Time*, un documental dedicado fundamentalmente a poner de manifiesto la dificultad de la conservación y recuperación de buena parte del cine mudo de principios del siglo XX debido a que muchas películas de ese periodo se han perdido por la falta de la fuente original, la propia película. En el caso del cómic sucede exactamente lo mismo. Aunque se han nombrado en este capítulo un número importante de series, la mayoría de las cuales se han recuperado más o menos recientemente y son, por tanto, accesibles al lector actual, no son más que una muestra del enorme número de cómics que se publicaban en los suplementos dominicales, considerando, como ya se ha visto, la cantidad de periódicos que se publicaban en esa época (aunque algunos de ellos repitieran contenidos gracias a las agencias). Sin embargo, muy pocos autores en esos años guardaban sus originales, y ni siquiera se conservan en muchos casos los propios suplementos debido a que el interés por la preservación del patrimonio del cómic es algo muy reciente y, hasta hace poco, quedaba en manos de aficionados que hacían una labor de gran interés, como es el caso de Bill Blackbeard, que fundó The San Francisco Academy of Comic Art con la única finalidad de recoger periódicos viejos para conservar sus cómics, al enterarse de que las bibliotecas los estaban destruyendo por cuestiones de almacenamiento (Robb, 2009).

En estas circunstancias, hay todavía un gran número de series de este periodo desconocidas para el lector actual, algunas de las cuales probablemente nunca se podrán recuperar. Sin embargo, por fortuna, algunas de ellas se han ido descubriendo a lo largo de los últimos años en

labores de verdadera arqueología. Es el caso de la obra de Herbert Crowley, y más específicamente de *The Wigglemuch*, serie que publicó entre marzo y junio de 1910 en *The New York Herald*, muchas veces en la parte trasera de las páginas de *Little Nemo*. El caso de Crowley es muy similar al de Feininger, ya que se trata de un artista cuya labor principal se desarrolló fuera del cómic (aunque no con el éxito y reconocimiento del pintor y creador alemán), pero cuya corta incursión en el mundo de las viñetas nos proporcionó una obra de una enorme creatividad tanto a nivel de lenguaje como a nivel narrativo, haciendo uso de la serialidad continuada que ya había iniciado McCay en *Little Nemo*.

Justin Duerr nos cuenta en un apasionante artículo (2017) su labor de casi una década de búsqueda de todas las páginas de la serie de Crowley (y hay que tener en cuenta que solo se publicaron 14 entregas con 2 más creadas por el autor y nunca publicadas) con el fin de incluirlas en un libro recopilatorio de su obra. Páginas y dibujos desperdigadas por diferentes instituciones o colecciones privadas, incluyendo algunos dibujos que aparecieron en sótanos y áticos donde estaban almacenados sin cuidado a las inclemencias del tiempo. La labor de recuperación realizada por Duerr y su editor Josh O'Neill es magnífica y nos permite recuperar una obra que, aunque breve, es una pieza importante en una época fundamental para el desarrollo del cómic. Pero, sobre todo, nos hace pensar en cuántas joyas nos quedan por rescatar para tener una visión completa de esta época y cuántas probablemente nunca sean recuperadas. En todo caso, es importante mencionarlo para entender que cualquier crónica de estos años del cómic serial de Estados Unidos no puede ser completa. Pero sí que nos permite entender los procesos que llevaron a la consolidación de un medio fundamental a nivel social e industrial en la historia del siglo XX en Estados Unidos.

LOS PRIMEROS CÓMICS Y SU RELACIÓN CON EL CINE

Otro aspecto que es interesante comentar, siguiendo la estela de lo ya tratado en el capítulo anterior, es el carácter transmedial del cómic de esta época, en este caso en referencia a los lazos que unen dos medios que utilizan la imagen y la palabra como el cómic y el cine. En nuestros días,

estos lazos se consideran muy estrechos por la cantidad enorme de adaptaciones que circulan entre un medio y otro, pero ya lo eran en los comienzos del cinematógrafo. Así, Román Gubern, en su discurso de entrada a la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, muestra con todo detalle como los pioneros del cine tomaron muchas ideas de los primeros cómics o protocómics para el desarrollo de sus cortos, entre las que destacan las muchas versiones gráficas del regador regado que anteceden al famoso corto de los hermanos Lumière (Gubern, 2013: 37-39). Roberto Bartual, por otro lado, menciona la importancia que en el desarrollo de la animación tuvo Winsor McCay (2020: 84-85) introduciendo muchos elementos narrativos que ya antes había utilizado con gran éxito en el cómic, aspecto al que también dedica parte de su análisis José Manuel Trabado en su libro *Antes de la novela gráfica* (2012) que ya se ha mencionado varias veces en este capítulo. Aunque algunos autores señalan a McCay como "el primer artista que intentó dibujar imágenes que se movían" (Bukatman, 2012: 110), parece que no fue exactamente el primero, ya que Émile Cohl ya había hecho tres películas animadas en 1908 (Crafton, 1990). En todo caso, se trata de uno de los pioneros de la animación y su sentido artístico hizo que, entre otras cosas, ejerciera una gran influencia en el trabajo de Walt Disney (Braun, 2016: 86).

Por otro lado, desde el principio muchas de las series más famosas del cómic de aquella época vieron a sus personajes adaptados a la gran pantalla ya fuera en forma de películas de imagen real o de animación. La lista, obviamente incompleta, entre otras cosas porque muchas de esas películas no se conservan, incluye series como las ya mencionadas *Hogan's Alley*, *Buster Brown*, *The Katzenjammer Kids* o *Little Nemo* (esta última en forma de animación) y otras como *The Newlyeds*, *Winnie Winkle* o *Uncle Mun*, lo que demuestra la variedad y riqueza del cómic de esa época. Sin embargo, hay otro aspecto de gran interés que se desarrolló de forma paralela en el cómic y en el cine en esa época y que, sin embargo, muy pocas veces se asocia al medio del cómic: el uso del *slapstick*, un subgénero de la comedia —inmortalizado en el cine por Charles Chaplin, Buster Keaton o Harold Lloyd, entre otros— que se caracteriza por presentar acciones exageradas de violencia física que no derivan en

consecuencias reales de dolor. Pero la presencia de este subgénero en el cómic de prensa de esta época es tan importante como en el cine: el número de series y de autores dedicadas a cultivar este arte es innumerable. Autores como Frederick Opper y sus series *Happy Hooligan* o *Her Name is Maud!* o Milt Gross, que realizó maravillas como *Nize Baby*, *Count Screwloose* o *Dave's Delicatessen*, gozaron de gran popularidad. Pero también hubo otros menos recordados: Walter R. Bradford con sus *Padlock Holmes* (una parodia de Sherlock Holmes) o *Jingling Johnson*; Clare Dwiggins y su extraordinaria *Home Wanted by a Baby* o Bill Holman y su enormemente célebre *Smokey Stover* y su palabra sin sentido "foo", que se hizo muy popular, apareciendo, entre otros lugares, en banderas y matrículas de coches gracias al éxito de su serie. La lista es desde luego interminable y algunos de ellos se recogen en Tumey (2019).

Lo interesante no es tanto listar los autores (aunque nombrar a algunos de ellos es inevitable si se quiere hacer justicia) sino destacar la relación ya temprana establecida entre cómic y cine, en este caso, a través del uso constante de un subgénero. Como muestra, dos ejemplos. George Herriman, el autor de *Krazy Kat*, dibujó *Stumble Inn*, una serie totalmente basada en el uso del *slapstick*, en el despacho de su amigo Harley M. Walker en los estudios Hal Roach mientras se rodaban algunas de las comedias más importantes de Harold Lloyd o Stan Laurel y Oliver Hardy. En ella se puede ver una referencia a una de las últimas películas de Lloyd en esos estudios, *¿Por qué preocuparse?* (*Why Worry?*, 1923), en la página del 19 de enero de 1924 (Tumey, 2019: 101). El segundo ejemplo es la inspiración que los hermanos Marx recibieron, a la hora de elegir sus nombres, de los cómics de Gus Mager y su costumbre de crear personajes con nombres absurdos acabados en "o". El propio Harpo lo cuenta en su autobiografía:

> En aquel tiempo había una tira cómica muy popular llamada *Knocko the Monk*, y como resultado había una epidemia de seudónimos teatrales acabados en o. En todos los programas había por lo menos un Bingo, Zingo, Socko, Jumpo o Bumpo.
>
> Probablemente había uno o dos en el programa con nosotros […] y seguramente estábamos haciendo bromas al respecto, porque cuando Art Fisher empezó a repartir una mano de póquer dijo:
>
> —Una carta cerrada para… *Harpo*. Una carta para… *Chicko*. Una para…

> Ahora que se había comprometido, tenía que repartir “nombres en o” a toda la mesa.
>
> Los dos primeros habían sido fáciles. Yo tocaba el harpa y mi hermano mayor perseguía a las chicas (*chick* en inglés). Por un momento, Art se quedó atorado. Luego continuó con el reparto. Una carta para Groucho (que llevaba la pasta en un monedero, *grouch-bag* en inglés), y, finalmente, una carta para Gummo (que rondaba por detrás del escenario y espiaba a la gente sigilosamente como si llevara zapatos de goma).
>
> Aquellos apodos se nos quedaron fijos para el resto del juego y allí, pensamos nosotros, se acababa la cosa. Pero no. No pudimos librarnos de ellos nunca más. Fuimos Chicko, Harpo, Groucho y Gummo durante el resto de la semana, el resto de la temporada y el resto de nuestras vidas (Marx, 2010 [1962]: 174-175).

Se trata de una relación, por tanto, estrecha donde la influencia entre ambos medios es mutua que establece una relación transmedial que se empieza a configurar en este año y que tiene relación con el carácter serial y de masas del cómic en esta época. Esta relación irá evolucionando a lo largo de los años de diferentes formas, algunas de las cuales se comentarán en capítulos posteriores.

CAPÍTULO 3

LA COTIDIANIDAD EN LA TIRA DE PRENSA

Si realizamos ahora un pequeño salto en el tiempo, hasta 1946, vemos que en ese año se publica *While you were gone*, un libro cuyo objetivo era mostrar a los soldados que regresaban de la Segunda Guerra Mundial cómo se habían vivido esos años de conflicto en el país que habían dejado atrás. En dicho libro, Milton Caniff, recibió el encargo de escribir un capítulo dedicado a los cómics. Hay que tener en cuenta que en este volumen se recogían todos los aspectos que se consideraban relevantes para la sociedad de la época, incluyendo la política, la economía y el arte y el entretenimiento. En este último apartado, el cómic (y esencialmente el cómic de prensa) tenía la misma consideración que otros medios artísticos como el cine, el teatro o la literatura, gracias a la enorme repercusión que había ido adquiriendo desde la época de los pioneros.

En el dicho capítulo aparece una lista de los diez cómics de prensa más leídos durante 1944 y 1945. La lista es la siguiente (Caniff, 1946: 495):

TÍTULO Y AUTOR	MILLONES DE LECTORES
1. Joe Palooka, de Ham Fisher	40
2. Blondie, de Chic Young	35
3. Li'l Abner, de Al Capp	32
4. Little Orphan Annie, de Harold Gray	32
5. Terry y los piratas, de Milton Caniff	31
6. Dick Tracy, de Chester Gould	30
7. Moon Mullins, de Frank Willard	28
8. Gasoline Alley, de Frank King	27
9. Bringing Up Father, de George McManus	26
10. The Gumps, de Gus Edson	26

Varias cosas nos pueden llamar la atención de este listado. En primer lugar, el número de lectores diarios que tenían estas series que demuestran su enorme popularidad ya que están al nivel, o incluso superan, a las audiencias de las principales series de TV actuales. El cómic ya se había convertido en este periodo un verdadero medio de comunicación de masas, lo que explica su protagonismo en la sociedad de Estados Unidos de esa época. En segundo lugar, es interesante reseñar que la mayoría de las series que consideramos más relevantes hoy en día, protagonizadas por los héroes aventureros de King Features Syndicate (como The Phantom, Flash Gordon o El Príncipe Valiente) no aparecen en la lista. Eso no quiere decir que no tuvieran varios millones de seguidores, que los tenían, pero estaban por debajo de las series más populares de la época. De hecho, en esta lista solo aparecen tres series que podemos definir "de aventuras", como *Joe Palooka* (y no del todo, ya que nos contaba la vida de un campeón de boxeo), *Dick Tracy* y *Terry y los piratas*.

Si atendemos a la división que en muchas de las historias del cómic posteriores se ha realizado de las tiras de prensa en series de humor o series de aventuras, podemos pensar que el resto de las series eran humorísticas, cuando realmente, de la lista solo tenían un carácter cómico *Blondie* o *Bringing Up Father*.

Por tanto, lo que tienen en común las series que, de entre las más leídas, no son de aventuras, no es su carácter cómico, sino un aspecto fundamental de las tiras de prensa que no ha sido estudiado profundamente. Este aspecto es que el desarrollo diario de estas series estaba basado en la representación de la cotidianidad, en la narración de la vida diaria en diferentes ámbitos de los Estados Unidos de la primera mitad del siglo XX. Una cotidianidad que nos permite reconstruir los modos y costumbres de la sociedad de aquel país durante esos años y a la que ayudaba la publicación seriada de forma diaria en los periódicos que añadía una componente temporal que reforzaba ese sentimiento de pedazo de vida que desprendían estas series. Este capítulo está dedicado a cómo las tiras de prensa narraban la cotidianidad. Y para eso tenemos que volver atrás en el tiempo, a la época tratada en el capítulo anterior.

LA TIRA DIARIA

Para el surgimiento de la cotidianidad en el cómic de prensa era necesaria la expansión de este nuevo formato. Al contrario que la espectacular página dominical a todo color, la tira diaria era una franja de tres o cuatro viñetas en blanco y negro publicada de lunes a sábado dentro del periódico. Cuando la tira diaria se fue expandiendo, la mayor parte de los periódicos de Estados Unidos publicaban varias series diferentes en forma de tira, en algunos de ellos agrupadas en una o varias páginas del periódico, mientras que en otros se diseminaban por todo el diario insertas junto a las noticias de la época. El origen de las tiras es incierto, ya que la inclusión de imágenes y cómics en el periódico es algo que se remonta a tiempos muy lejanos (se considera que la primera viñeta editorial fue publicada el 9 de mayo de 1754 por Benjamin Franklin para *The Pennsylvania Gazette*). Sin embargo, el foco de interés de este capítulo es la publicación de tiras que hicieran uso de la serialidad, utlizando personajes fijos, pero sobre todo incluyendo la continuidad de la trama de una tira a otra, lo que unido a su publicación diaria será fundamental para el desarrollo de la cotidianidad en el cómic. Así, se potenciaban elementos que ya aparecían en series como *Hogan's Alley* que, como ya se ha visto, no era más que la narración de la vida en un barrio irlandés de la ciudad de Nueva York, pero a la que le faltaba ese carácter diario continuado para poder explotar completamente todos los elementos que implican una narración cotidiana.

Así, y mientras no aparezca otra serie que contradiga esta afirmación, se puede considerar que la primera serie continuada publicada en formato de tira diaria aparece en el año 1907 con el título *Mutt and Jeff* y creada por Bud Fisher para el *The San Francisco Chronicle*. No es que no haya tiras anteriores, pero no tienen la continuidad de la serie de Fisher. Como bien afirma Trabado, en una idea de origen claramente benjaminiano, "ese mismo formato ofrece un cauce de representación que condiciona las posibilidades expresivas" (2012: 9), es decir, la aparición de la tira diaria condiciona la narrativa del cómic estadounidense. Ya no se trata de un cómic que aparece en una sección aparte, y que se puede separar para

dársela a los niños, sino que aparece inserta entre las noticias dirigiéndose a un público adulto, lector habitual de estas páginas. Además, los niños generalmente no tenían acceso al periódico durante los días de trabajo. Esta consideración, la aparición diaria dirigida a todos los lectores, cambió en cierta medida la temática de muchas series. No es que las anteriores desaparecieran, de hecho, *Krazy Kat* o *Polly and her Pals* surgen cuando ya estaba desarrollado el formato y se publicaban tanto en forma de tira diaria como de página dominical, pero sí que se percibe un interés por la aparición de series que representen de una forma más acusada la cotidianidad de la nueva estructura de la sociedad estadounidense.

En las tiras diarias, se trata de mostrar, como afirma Waugh, que, en cierta manera, "la información que se maneja es real" (1947: 34). Existe una introducción de la temporalidad muy marcada, no solo en el hecho de que las tiras hacen referencia de vez en cuando a fechas especiales como las Navidades o el 4 de julio, lo cual ya les da un marco temporal, sino que, por ejemplo, en la serie *Mutt and Jeff*, mencionada antes, en la tira del 29 de marzo de 1908, Fisher hace que sus personajes visiten una institución para discapacitados mentales donde se hace una imitación de un juicio que se estaba realizando en San Francisco en aquella época. La crítica a las instituciones es clarísima y el hecho de tratarse de una tira sindicada hace que tenga una repercusión nacional. No será un ejemplo aislado, como demostrarán los comentarios posteriores a la llegada de Herbert Hoover a la presidencia. Ejemplos como estos son numerosos en las series de prensa de esa época y serán fundamentales para introducir la cotidianidad en los mismos.

THE GUMPS Y EL DESARROLLO DEL MELODRAMA SERIAL

Como se ha comentado en el capítulo anterior, hubo muchas series de cómic de prensa que tuvieron mucha importancia en su época, pero que hoy en día se han olvidado. Uno de los casos más paradigmáticos es el de *The Gumps*. Pese a la enorme calidad de la serie y, sobre todo, al éxito y la repercusión que tuvo en su momento, no es demasiado conocida en nuestros días y apenas ha tenido reediciones. Como la mayoría de las

series de The Chicago Tribune Syndicate (que se convertiría en The Chicago Tribune Daily News Syndicate en 1934) la idea de *The Gumps* fue del editor de la agencia, el capitán Joseph Medill Patterson, un editor no tan conocido a nivel general como Pulitzer o Hearst, pero tan importante para la historia del cómic como ellos. Patterson, en su debate interno entre sus ideas socialistas y la posición capitalista derivada de su puesto en el periódico, tenía una relación de amor-odio con sus lectores, a los que denominaba "gumps" ("lelos") (Gardner, 2012: 47). Por tanto, cuando en 1917 encarga al dibujante Sidney Smith la creación de la serie, su objetivo es intentar narrar la vida de una familia ordinaria en un hogar corriente. Una familia formada por el matrimonio de Andy y Min, que encuentra el equilibrio entre la búsqueda desesperada de Andy por elaborar un plan que le haga rico y la capacidad de Min para mantener los pies de su marido en la tierra y, de esta manera, mantener a flote su familia.

Desde el principio el objetivo de la serie era, por tanto, la narración de esa cotidianidad que resultaría fundamental en el desarrollo de los cómics del Tribune. De hecho, de nuevo aquí se pone de manifiesto la importancia que tenía el editor en estas series, porque la mayor parte de tiras editadas por Patterson tendrán como marca de fábrica ese tratamiento de la cotidianidad que explotará con una serie como *Gasoline Alley*, que se comentará posteriormente y que, incluso, será importante en series tradicionalmente encuadradas con el género de aventuras como *Dick Tracy* o *Terry y los piratas*. La mayoría de estas series han ido ocupando su lugar en la historia del cómic, pero probablemente no hubieran sido lo mismo sin el éxito anterior de *The Gumps*, que instauró un modelo narrativo basado en la serialidad y la cotidianidad. Hay que reconocer que ese modelo narrativo no fue un hallazgo inmediato por parte de Smith. Es cierto que desde el principio la serie contaba las vicisitudes cotidianas de la familia para conseguir pagar las facturas y llevar un plato de comida a la mesa, pero también es cierto que durante el primer año el esquema utilizado por Smith era el del gag diario, una historia cerrada buscando siempre terminar con un chiste final que hiciera reír al lector. Sin embargo, a partir del final de ese primer año, el autor empieza a introducir algunas tramas que van continuando de un día para otro aumentando la capacidad de enganchar al lector.

Smith toma como referencia la manera de narrar del serial mudo cinematográfico que estaba viviendo su edad dorada en aquella época con títulos de gran éxito como *What Happened with Mary* (1912) o *The Hazards of Helen* (un serial que llegaría a los 119 episodios proyectados entre los años 1914 y 1917) (Stedman, 1977: 5-10). Estos seriales, al contrario de lo que sucedería con el serial sonoro, donde las andanzas heroicas eran la norma, eran fundamentalmente de corte melodramático, circunstancia que Smith adoptó con gran habilidad para su tira que, a partir de ese momento, derivó en muchas de sus tramas hacia el más puro melodrama. Por tanto, *The Gumps* empieza a construir, en cierta manera, un puente entre el serial cinematográfico del cine mudo y el del sonoro, ya que esta serie y las series que le siguieron adoptaron el modelo narrativo del serial mudo, permitiendo la creación de una industria que muy pronto incluiría la figura del héroe, que fue una de las claves del renacimiento del serial ya con el cine sonoro.

Sin embargo, hubo una diferencia fundamental entre los seriales y el cómic de prensa que Smith supo aprovechar para hacer crecer el éxito de su relato. El cómic de prensa, al contrario que los seriales, era un modelo de lo que Gardner define como "open-ended narrative" (2012: 41) y que podríamos definir de otra manera como serialidad infinita, un modelo narrativo que se basaba en contar historias que iban continuando de una entrega a otra, sin pensar en un final determinado. Al contrario que el serial cinematográfico, que tenía que acabar tras un determinado número de episodios, la historia de *The Gumps* no tenía un final establecido. Eso no solo permitía mantener enganchado al lector durante mucho tiempo, sino que fue una circunstancia que Smith utilizó inteligentemente para involucrar al lector en sus historias. Desde muy pronto Smith incluyó al final de alguna de sus tiras preguntas y desafíos que animaban al lector a responderlas con sus propias contribuciones al desarrollo de la trama, lo que inmediatamente dio como resultado una avalancha de cartas que supuestamente Smith leía y tenía en consideración a la hora de narrar la continuación de sus historias. Milton Caniff diría algunos años después a propósito de las series del cómic de prensa:

> La labor de edición por parte del lector de las tiras de cómics es un fenómeno sin precedentes de la historia de las publicaciones. No es el fenómeno asociado al correo de los fans como

> sucede en las películas. Una película, una obra de teatro o una novela, es un producto terminado antes de que empiece a llegar correo por parte de fans. Pero el curso de los acontecimientos en una tira de cómic puede verse influenciado, prácticamente, a veces incluso ventajosamente, por las cartas de los aficionados (Caniff, 1946: 490).

Pues bien, aunque la afirmación de Caniff quizá sea algo exagerada, ya que quizá algunos modelos anteriores de serialidad, incluyendo los seriales cinematográficos mudos, ya se vieran influidos por la opinión de la audiencia, lo que sí hace Smith es explicitar esa influencia del lector con tiras que muestran algunas de las cartas recibidas por los lectores. El hacer entender al lector que forma parte de la historia será fundamental para el impacto de *The Gumps* y de otras series de la factoría de Patterson. Otra cuestión importante en la serie era el uso que se hacía del resto de las páginas del periódico y que también será fundamental para el impacto de la serie. Patterson empezó a incluir noticias en el periódico que comentaban los acontecimientos de la tira (figura 7), como había hecho anteriormente con alguno de los seriales mudos, los cuales muy pronto hicieron uso del periódico para incluir contenido en forma de noticias o historias, que permitieran mantener enganchado al lector en el periodo, normalmente de una semana, que comprendía el estreno de dos capítulos de un determinado serial en el cine. El periódico, como medio fundamental de entretenimiento en esa época, hacía ese papel de promoción de los seriales por medio de un contenido que hoy claramente definiríamos como intermedial y que Patterson desde el principio adoptó cuando tuvo la idea de traspasar el modelo del serial al cómic de prensa.

FIGURA 7

ANUNCIO DE *THE CHICAGO TRIBUNE* DEL 3 DE FEBRERO DE 1929, DONDE SE INFORMA DE LA BODA DE MARY GOLD Y HENRY J. AUSSTINN

SO YOU'RE GOING TO BE MARRIED!

The Future Mrs. Henry J. Ausstinn!

MARY GOLD has at last succumbed to the wiles of the crafty Henry Ausstinn . . . to the pleadings of her fond and foolish family.

Tom Carr, her true love, is in prison, convicted of theft. The world is black to Mary . . . what difference what she does! As well the bride of a rich, insistent lover, as the deserted sweetheart of a convict.

Gone is Mary's blithe step . . . gone her bright smile . . . and her happy laugh. The Golds—the Gumps—Henry—all are waiting for the wedding!

But—will the wedding ever take place?
Will strange, unforeseen events prevent it?

There's keen excitement ahead for Mary and Henry. Be sure to follow the doings of

THE GUMPS

By Sidney Smith

IN THE TRIBUNE EVERY DAY!

Fuente: Smith (2013).

En estas circunstancias no es de extrañar que, en el año 1922, la pregunta "¿Has visto a Andy esta mañana?" (que se repetía constantemente en la tira como mecanismo cómico) fuera una frase

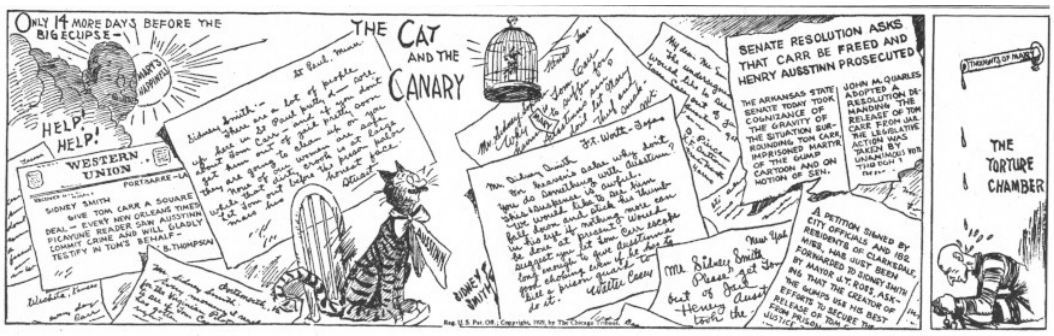
extendida por todo el país y que, para el año 1929, la serie ya tuviera tanta repercusión entre los lectores como para que la historia de más impacto de las realizadas por Smith, la muerte de Mary Gold, causará una enorme conmoción a lo largo de Estados Unidos. Uno de los elementos fundamentales que contribuyó a la repercusión que tuvo la muerte de Mary Gold es la capacidad del autor para realizar una dosificación excepcional de los elementos del melodrama con una gestión admirable del tiempo narrativo asociado a la publicación diaria de las tiras y la capacidad de Smith para involucrar a los lectores en la trama por medio de las cartas. En cuanto a lo primero, la trama se va desarrollando lentamente con una intensidad que va creciendo conforme pasan los meses. Los Gold se mudan a la casa de enfrente de los Gump en la tira del 1 de mayo de 1928, pero no conoceremos a la Sra. Gold hasta la tira del 15 de mayo y al Sr. Gold hasta la del 22. Hasta el 25 de junio no vemos a la propia Mary, aunque antes ya se la ha mencionado, y también con anterioridad hemos conocido a Tom Carr y Henry J. Ausstinn, que formarán un triángulo amoroso clave en el desarrollo de la historia, caracterizado por la pobreza de Tom Carr (que persigue el sueño americano propio de su labor de inventor) y la riqueza de Ausstinn (que, más tarde, descubriremos ha sido obtenida de forma ilícita).

Aunque los dos están enamorados de Mary, esta solo está interesada en Tom Carr, del que el lector pronto conocerá su carácter bondadoso, todo lo contrario que el de Ausstinn, un manipulador que está dispuesto a cualquier cosa para conquistar a Mary (y que ya tiene un hijo en secreto de una relación anterior). De hecho, la clave de la historia y lo que hará crecer la emoción entre los lectores será la trampa que Ausstinn pone al propio Tom Carr para hacer creer a todo el mundo que ha robado 10 000 dólares al Sr. Gump. La maestría narrativa de Sidney Smith hace extender la trama desde que se produce el robo del dinero por parte de Ausstinn el 19 de septiembre hasta que se descubre todo, más de seis meses después, en la tira del 26 de marzo de 1929. Se trata de seis meses donde sucede de todo: la fuga de Tom Carr y su posterior regreso, que le supone un encarcelamiento tras un juicio que se extenderá en la serie durante varios días; el intento de Ausstinn de conquistar a Mary incluyendo la falsificación de una carta donde Tom, supuestamente, asume su

culpabilidad; la presión de los padres de Mary para que se case con Ausstinn, deslumbrados por su riqueza. Seis meses de emociones, seis meses de melodrama convenientemente dosificado que hacen sufrir al lector, tal y como prueban las cartas que recibía Smith al respecto. Esta involucración del lector será animada por el propio autor, incluyendo alguna de esas cartas en las tiras del 15 y del 17 de noviembre de 1928, que culminarán en la tira del 11 de marzo, donde solamente se publican cartas de los lectores (junto con noticias verdaderas, figura 8).

FIGURA 8

TIRA DE *THE GUMPS* DEL 11 DE MARZO DE 1929



Fuente: Smith (2013).

Todo este tiempo de sufrimiento contrasta con lo rápido que suceden los acontecimientos una vez resuelto el engaño urdido por Ausstinn. El 1 de abril de 1929 se confirma que Tom Carr es inocente, el 8 de abril descubrimos que se va a hacer millonario gracias a la patente de uno de sus inventos, el 13 de abril pide matrimonio a Mary (obviamente con éxito), el 16 de abril descubrimos que Mary está enferma entre otras cosas porque su frágil cuerpo no ha sido capaz de aguantar las emociones derivadas de todos los acontecimientos anteriores y el 30 de abril conocemos que Mary ha muerto (hecho que sucede fuera de campo), para el 3 de mayo culminar la historia con la imagen de un Tom Carr desolado ante la situación (figura 9). Como se puede ver en este resumen, en esta historia se incluyen todos los elementos del melodrama de final trágico, que están acentuados por la maestría de Smith en la gestión del tiempo narrativo: seis meses de sufrimiento y suspenses que culminan en un final feliz que solo dura 16 días antes de que la muerte aparezca para llevarse a

Mary en apenas dos semanas, para mostrar un final abrupto, si lo comparamos con la duración de la trama relacionada con el robo, que pille de improviso al lector, sin disminuir su impacto emocional porque el apego ya se había construido en los meses anteriores con la sabia dosificación de suspense y sufrimiento que Smith había sido capaz de incluir en su historia, incluyendo la implicación del lector a través de sus cartas.

FIGURA 9

TIRA DE *THE GUMPS* DEL 3 DE MAYO DE 1929

Fuente: Smith (2013).

En esta situación no es de extrañar que la repercusión de la muerte de Mary Gold fuera enorme y Smith y sus editores afirmaran que recibieron más de 50 000 cartas al respecto. Cartas que, por otro lado, muestran el apego al personaje a través del dolor de su muerte, como las que aparecen en la sección “The Voice of America” de *The Daily News*, en las que se pasa de la incredulidad y la negación: “Yo mismo no creo que Mary Gold esté muerta. Creo que Andy Gump lo ha soñado todo” (Nat Siclari) a la tristeza: “Tenía ojos saltones y no era una belleza, pero la queríamos igual. Nuestra Mary Gold. Lloro su pérdida como la de una hermana” (John Todd), pasando por el odio al autor: “Sidney Smith, no tienes corazón” (Robert Galerick) o a los editores “Justo cuando todo era de color de rosa, vosotros, editores crueles sin corazón, permitís que los dibujantes tomen la vida de Mary Gold. Deberíais estar avergonzados de vosotros mismos; pero supongo que estáis orgullosos y felices por lo que habéis hecho” (firmado como “afligido”). Es decir, se pasa por todas las fases que la teoría del apego considera que el ser humano pasa ante la muerte de un ser querido (Canine, 1996), incluyendo la ira, el anhelo o la desesperación,

demostrando que con esta muerte Smith alcanza la culminación de lo que debe ser una narración de la vida cotidiana de cara a su verosimilitud. La muerte de Mary Gold nos demuestra que para que los personajes importen al lector deben poder morir, la muerte debe ser una parte del arco narrativo para que el lector sienta que acompaña al personaje en unos hechos que realmente importan.

Para poder tener una idea del éxito de *The Gumps*, la repercusión y el nivel de ventas de la serie era tal que, en el año 1935, Smith firmó un contrato con la agencia de un millón de dólares por cinco años, que no pudo disfrutar porque en octubre de ese año falleció en un accidente de coche a la edad de 58 años. Como hemos visto en la lista del principio de este capítulo, su sustituto, Gus Edson, diez años después de la muerte del creador de la serie, mantenía esta en la lista de series con mayor número de lectores. Sin embargo, su repercusión nunca más llegó a alcanzar las cotas de la muerte de Mary Gold y el resto de los años en los que su creador estuvo al frente de la serie y, quizá, por eso no ha transcendido en años posteriores.

EL PASO DEL TIEMPO

En un capítulo dedicado a la cotidianidad, no puede faltar el primer ejemplo que viene a la mente al conocedor, más o menos profundo, de esta época del cómic: *Gasoline Alley*, creada en 1918 por Frank King. Una tira que empieza girando alrededor de los coches y el mundo del motor, una de las preocupaciones de los estadounidenses de aquella época, para transformarse completamente cuando Walt, el protagonista, encuentra en su puerta un bebé abandonado, al que pondrá el nombre de Skeezix. A partir de esta idea, supuestamente de Patterson (aunque el papel de este editor fue muy importante, también es cierto que le gustaba atribuirse todas las buenas ideas de las series que publicaba su agencia), King introduce un aspecto pionero en las series de prensa: la temporalidad. Nos enseña, como afirma Iván Pintor “que los personajes de cómic pueden envejecer” (2014). Y lo hace con un mecanismo muy sencillo, el tiempo en *Gasoline Alley* transcurre al mismo ritmo que el tiempo real, de manera

que el lector puede asistir al crecimiento de Skeezix al tiempo que avanza su propia vida.

Con este mecanismo *Gasoline Alley* es probablemente el primer *slice of life* del cómic norteamericano, pero de tal manera que el trozo de vida que va mostrando en cada momento corresponde con las inquietudes de la sociedad de la época en la que se publica cada una de las tiras. Por las páginas de *Gasoline Alley* veremos pasar la obsesión por la tecnología y por el automóvil de la primera época, los estragos de la Gran Depresión, la llegada de la Segunda Guerra Mundial y así hasta nuestros días, cuando todavía se sigue publicando la tira (aunque sus épocas doradas corresponden a los años de King, entre 1918 y 1959, y los primeros años de Dick Moores, que estuvo en la serie entre 1956 y 1986, inicialmente como colaborador del propio King). Todos estos acontecimientos mencionados irán afectando a los personajes ante la atenta mirada del lector. *Gasoline Alley* será capaz de mostrar el paso del tiempo de manera tan sutil como en la página que, de forma fija, dedicará cada año a la llegada del otoño y a los paseos que realizan Walt y Skeezix por el bosque en esas fechas (Trabado, 2017). Frank King es capaz de mostrar la influencia de algo tan cotidiano como el paso de una estación, logrando la misma maestría para otros sucesos más transcendentes de la vida en Estados Unidos.

Cualquier cuestión relacionada con la vida cotidiana de este país aparece en un momento u otro en *Gasoline Alley*. Y si Sydney Smith había introducido la muerte en el cómic, King introduce el transcurrir de la vida. Así, el lector siente que los personajes son algo cercano porque su vida ha ido transcurriendo en paralelo, de manera que, como afirma Coulton Waugh, no hay mejor imagen de la juventud americana en 1942 que el episodio de *Gasoline Alley* en el que Skeezix se encuentra en frente de una señal que dice Oficina de Reclutamiento. Millones de americanos, “viendo a Skeezix en el norte de África, con un casco sobre su cabeza amistosa y juvenil, entendieron que estábamos realmente en guerra, y sintieron que el personaje era un símbolo de algo puro, limpio y silenciosamente determinado” (Waugh, 1947: 96). Skeezix era, para el lector, una más de esas personas cercanas que se veían obligadas a dejar su hogar para luchar en la guerra, gracias al apego que King había logrado construir hacia sus

personajes, derivado de la vida que les había insuflado a través del paso del tiempo.

LA COMEDIA COSTUMBRISTA

La cotidianidad no solo impregnó series que podríamos denominar dramáticas (aunque el humor estaba siempre presente en *The Gumps* y *Gasoline Alley*). En los años posteriores empezaron a aparecer comedias costumbristas en las que se representa la clase media estadounidense y la búsqueda de lo que en esa época se empieza a llamar "el modo de vida americano", sobre todo ligado a la predominancia de series donde se muestra la adaptación a la vida urbana y el contraste entre la vida rural y la nueva tendencia hacia la urbanización. Una de las primeras muestras de esta tendencia es la aparición de tiras que reflejan el nuevo modelo matrimonial americano, que culminará en el éxito de *Blondie*, ya en los años treinta, especialmente tras su matrimonio y su estabilización familiar, que llevarán a la tira a su consolidación como la más leída por los norteamericanos de la época.

Pero antes de eso, se debe hablar de una serie como *Bringing Up Father*, de George McManus, que se empieza a publicar en 1913 y que es, por un lado, un canto a las ventajas de lo simple y cotidiano, pero, por otro, una crítica ácida a la imagen idílica del matrimonio estadounidense y, sobre todo, a la persecución del sueño americano. *Bringing Up Father* cuenta la historia de un matrimonio de clase humilde, Maggie y Jiggs, que se hacen repentinamente millonarios, lo cual hace cambiar su vida radicalmente. No es casualidad que Jiggs sea un inmigrante irlandés que en un golpe de fortuna ha alcanzado el sueño americano de llevar una vida acomodada sin tener que preocuparse del tema económico. Sin embargo, la serie narra continuamente las tensiones matrimoniales basadas fundamentalmente en la añoranza por parte del marido de llevar una vida más simple, una vida en la que pueda disfrutar de los placeres sencillos, como las partidas de cartas con sus amigos de siempre, sin tener que verse interrumpido para tener que asistir a la ópera o a una de las fiestas que organiza su mujer. Las tensiones entre la vida sencilla y la nueva configuración urbana que estaba absorbiendo la sociedad estadounidense

se ponen de manifiesto constantemente entre este matrimonio, cuyo concepto del sueño de vida americano difiere considerablemente como reflejo de las diferentes necesidades respecto al modelo de vida que existían en la sociedad norteamericana de la época, donde el contraste entre las grandes ciudades con sus complejidades morales y políticas y la realidad rural, mucho más sencilla y aparentemente más bucólica, convivían con la tensión inherente a dos modelos por un lado tan opuestos, pero por otro condenados a convivir, como sucede en el matrimonio de Jiggs y Maggie.

La tensión entre las diferentes clases sociales se manifiesta de mayor maner, cuando el modelo de vida urbana colapsa económicamente en la Gran Depresión. En una época de grandes problemas económicos, en lo que se refiere a las tiras cotidianas aparecen dos tendencias que se pueden ejemplificar en dos de las series más exitosas de esos años, la ya mencionada *Blondie* y *Li'l Abner*. Por un lado, en *Blondie*, creada por Chic Young en 1930, tenemos la inclinación a la amabilidad que apareció en gran parte de la cultura estadounidense, reflejada en la aparición en la radio o en el cine de numerosas comedias que, a veces con un trasfondo crítico, buscaban resaltar la tranquilidad de la vida de la familia media americana, en la que el personaje en ocasiones es humillado, pero que al final consigue las comodidades del modo de vida americano. La relación sentimental y el posterior matrimonio de Dagwood y Blondie son un ejemplo de visión amable de la vida en la que, pese a las evidentes carencias de Dagwood (un personaje que se escaquea del trabajo, obsesionado por los deportes y la comida basura), el ciudadano medio consigue encontrar la felicidad en el seno de su familia, mostrando el después de comedias como *Sucedió una noche* de Frank Capra, donde personajes condenados a no entenderse finalmente encuentran el amor. *Blondie* sería el "vivieron felices" tras ese encuentro amoroso, el después del *happy end* de las comedias románticas de la época. Un reflejo de un modelo que trataba de resurgir ante las condiciones adversas económicas y que, como manifiesta Susman, será el centro de la New York's Fair de 1939 y 1940, donde se comienza a configurar un modelo de familia americana del mañana del que *Blondie* es un claro ejemplo (1987). Es también en 1939 cuando Gallup empieza a realizar las primeras encuestas

sobre comportamientos y aficiones de la población, donde se trata de cuantificar las tendencias de la sociedad, lo que ayuda a la configuración de un modelo familiar que, con sus crisis, pervive hasta nuestros días y que explica el porqué del éxito de una serie como *Blondie*, que todavía se continúa publicando.

La otra tendencia en el cómic es la preconizada por *Li'l Abner*, serie creada en 1934 por Al Capp. En este caso hay un mayor interés en subrayar las tensiones entre las clases sociales y, especialmente, entre el mundo rural y el mundo urbano estadounidense. Li'l Abner es un campesino de mentalidad simple que vive en el tranquilo pueblo de Dogpatch y que, por diversas circunstancias, se traslada en ocasiones a Nueva York, entre otras cosas para aumentar su estatus social y su formación intelectual. El contraste entre la vida rural de Dogpatch, donde prácticamente no existe maldad y donde, cuando aparece algún personaje que realiza alguna artimaña, esta tiene un fondo de inocencia, en contraposición con las maquinaciones de los pobladores de la gran ciudad, se acentúa. La ignorancia de Li'l Abner le hace infeliz en Nueva York, pero, sin embargo, es más que suficiente para alcanzar una vida plena en el entorno tranquilo de Dogpatch. Existe un contraste claro entre las necesidades que la sociedad consumista urbana ha creado respecto a las que una sociedad rural necesita para llevar una vida plena. La sociedad de consumo, que ha llevado al colapso económico y a una época de depresión que hasta ese momento no tenía parangón en la historia norteamericana, se demuestra claramente como un modelo que hace aflorar los peores sentimientos del ser humano y que no conlleva la felicidad. La añoranza del mundo rural de *Li'l Abner* es, en cierta manera, similar a la añoranza de la frontera que aparece en *Krazy Kat*, de un mundo más sencillo, donde no son necesarias las complicaciones de las nuevas estructuras sociales.

En ese aspecto es especialmente destacable un episodio como el del divorcio de los padres de Li'l Abner al comienzo de la serie, donde se ven obligados a romper su matrimonio por las maquinaciones de una especie de abogado que solo busca obtener un beneficio económico de todo el proceso legal asociado. Sin embargo, una vez divorciados, sus padres siguen felices como pareja. No se puede considerar un mensaje conservador, porque es una crítica no solo al divorcio, sino también al

matrimonio (la negación constante del personaje de Li'l Abner a contraer matrimonio sería otro ejemplo), ya que ambas son simplemente convenciones sociales que, al final, condicionan el desarrollo del individuo que, por sí mismo, es capaz de encontrar la felicidad. Existe, por tanto, una lucha en la sociedad estadounidense de la época, fruto de las tensiones de la Depresión, entre un modelo de sociedad de consumo, personificado en *Blondie*, o un modelo de retorno al individualismo, personificado en *Li'l Abner*, que la Segunda Guerra Mundial y la creación de una economía de guerra harán decantarse por la sociedad urbana y de consumo que conocemos hoy en día, lo cual no impedirá cierta añoranza que hará que series como *Li'l Abner* pervivan en el tiempo.

Por tanto, la cotidianidad en esta época toma muy diversas formas que representan diferentes aspectos de la vida en Estados Unidos durante los años dorados de estas series. Su éxito, además, permitirá la implantación completa de la tira de prensa de serialidad infinita, que será fundamental para acoger un género que, a partir de un determinado momento, será clave en el desarrollo del cómic estadounidense: la aventura.

CAPÍTULO 4

EL HÉROE EN EL SERIAL DE AVENTURAS

En el año 1929 las perspectivas de futuro para la sociedad estadounidense no podían ser más brillantes. El Ingreso Nacional Bruto había subido de 61 000 millones de dólares en 1922 a 87 000 millones en 1929, de tal manera que muchos negocios tenían beneficios por encima del 80 % en esta década (Meltzer, 1969: 9-10). Esto repercutía en el bienestar del americano medio, que empezaba a disfrutar de comodidades domésticas como el frigorífico y otras de carácter más lujoso, como el automóvil, que empezó a instalarse en la mayoría de los hogares de este país en esa época. En este escenario, Herbert Hoover tomó las riendas del Gobierno a principios de 1929, esperando que en muy poco tiempo la pobreza fuese a desaparecer de la nación. Nada podía hacer prever que, seis meses después, el 29 de octubre de 1929, el mercado de valores colapsaría, llevando a la sociedad de Estados Unidos a uno de los periodos más duros de su historia, el conocido como la Gran Depresión. La caída repentina de los mercados produjo una reacción en cadena, con gente perdiendo su trabajo y, posteriormente, incluso sus hogares y, aquellos suficientemente afortunados para conservar su puesto laboral vieron reducido su salario de forma considerable, de manera que todas las comodidades que se podían permitir anteriormente fueron desapareciendo. Cuando Roosevelt accede al Gobierno el 4 de marzo de 1933, Estados Unidos estaba técnicamente en bancarrota, con cifras de desempleo situadas entre los 13 y los 16 millones y con la Reserva Federal totalmente vacía de oro para respaldar la moneda.

La sociedad estadounidense de la época, ante este panorama económico tan desolador, encuentra una vía de escape en el entretenimiento. De acuerdo con la Encuesta de Entretenimiento Nacional de 1934, las fuentes principales de esparcimiento eran los periódicos y

revistas, escuchar la radio e ir al cine, en ese orden. Aunque el precio del periódico, alrededor de tres centavos, era elevado, tres o cuatro familias lo compartían, de tal manera que una de las fuentes principales de diversión eran las tiras de cómics de los periódicos que alcanzaron una audiencia de decenas de millones de lectores gracias a su difusión a nivel nacional como consecuencia de la expansión de las agencias de prensa. Pero, evidentemente, el caso de las tiras no era único, sino que también los programas de radio alcanzaban audiencias millonarias y más de 100 millones de personas iban al cine cada semana, ya que la posibilidad de entretenimiento de una sesión doble, junto con la necesidad de evitar el frío de las calles, bien valía el precio de la entrada, alto en comparación con los bajos salarios de la época.

Muchos autores (Harvey, 2007; McElvaine, 1984; Susman, 1987) han comentado la necesidad de héroes y heroínas como consecuencia de esta precariedad social. Así, en la radio triunfaban shows como *The Shadow* o *Lum & Abner*, mientras que en el cine actores como Clark Gable, Gary Cooper o Fredric March, junto con actrices como Carole Lombard o Joan Crawford, llenaban ese vacío en el alma del ciudadano norteamericano. Las tiras de prensa no serían una excepción y 1929 será el año donde las series de aventuras empezarán a desarrollarse hasta convertirse en uno de los géneros más importantes del cómic de prensa en los años treinta y cuarenta, gracias también al desarrollo de la industria del cómic de prensa seriado que había propiciado el éxito de las series basadas en la cotidianidad vistas en el capítulo anterior.

LOS PRIMEROS HÉROES DE AVENTURAS

En el año 1929, coincidiendo con la Depresión, aparecen dos personajes que inauguran una tendencia en el cómic de prensa que reportará un gran éxito. Por un lado, está la adaptación de *Tarzán* al cómic realizado por Hal Foster y, por otro, la creación de *Buck Rogers* por Philip Francis Nowlan, que inaugura el serial de ciencia ficción en los cómics. Existe, como reconoce Robert S. McElvaine, una necesidad de escapismo, de aventura, que ya aparece en los seriales de radio o cinematográficos, que el modelo de continuidad de la tira diaria acoge con gran naturalidad (1984: 42). En

estos personajes se puede encontrar un renacer de la figura masculina en el cómic que será la base del héroe de aventuras. Un héroe que tendrá, como los personajes de John Ford, un fuerte componente de clase como resultado de las desigualdades sociales creadas por la Depresión. No es casual que entre los personajes de *La diligencia* la única persona que no es justa ni benévola sea el egoísta banquero y que el resto de las figuras masculinas tengan un componente de compasión pese a su condición de fuera de la ley, jugador o prostituta.

Con esta perspectiva, aparecen personajes como los Tarzán y Buck Rogers, a los que luego se unirán otros como Dick Tracy, creado en 1934 por Chester Gould, Flash Gordon, creado por Alex Raymond también en 1934, Mandrake, en ese mismo año de 1934 o The Phantom, en 1936, ambos creados por Lee Falk, Secret Agent X-9, creado en 1934 por Dashiel Hammet y el propio Alex Raymond, y El Príncipe Valiente, creado en 1937 por Harold Foster, entre los más importantes. Hay que destacar que todas estas series, a excepción de *Dick Tracy*, estaban distribuidas por King Features Syndicate, la agencia creada por Hearst, donde se crearon la mayor parte de héroes de aventuras de aquella época, que, posteriormente, han trascendido al imaginario popular. Todos ellos son héroes que luchan contra las injusticias poniéndose siempre de parte del oprimido, como corresponde a una sociedad cada vez más consciente de la diferencia de clases creada por la Gran Depresión. Pero sería injusto centrar el nacimiento de este modelo de héroe en la Gran Depresión, ya que también es un claro heredero del héroe acrobático que definen Nuria Bou y Xavier Pérez, que ya había triunfado en el cine con anterioridad al año 1929 (Bou y Pérez, 2000). Por tanto, lo que hace la crisis es añadir a ese arquetipo heroico un componente social propio de la época, además de aprovecharse de una necesidad de escapismo que hará proliferar ese tipo de personajes en los cómics.

Relacionado con esa necesidad de escapismo, hay un elemento del héroe de aventuras que es fundamental, que es el del emplazamiento. En la mayor parte de los casos se trata de series que recurren a territorios exóticos para narrar sus historias. El Mongo de *Flash Gordon*, el futuro de *Buck Rogers* o ese territorio indeterminado entre África y Asia donde transcurren las aventuras de *The Phantom* no son más que proyecciones de

esa necesidad de la época de huir de una realidad totalmente adversa en busca de una riqueza bien sea material o espiritual. Incluso, para la creación de una serie que posteriormente será considerada como realista, como *Terry y los piratas*, que se comentará más adelante, Patterson encarga al autor Milton Caniff que el emplazamiento de su historia sea en China porque este país era último puesto fronterizo para la aventura (Harvey, 2007: 194).

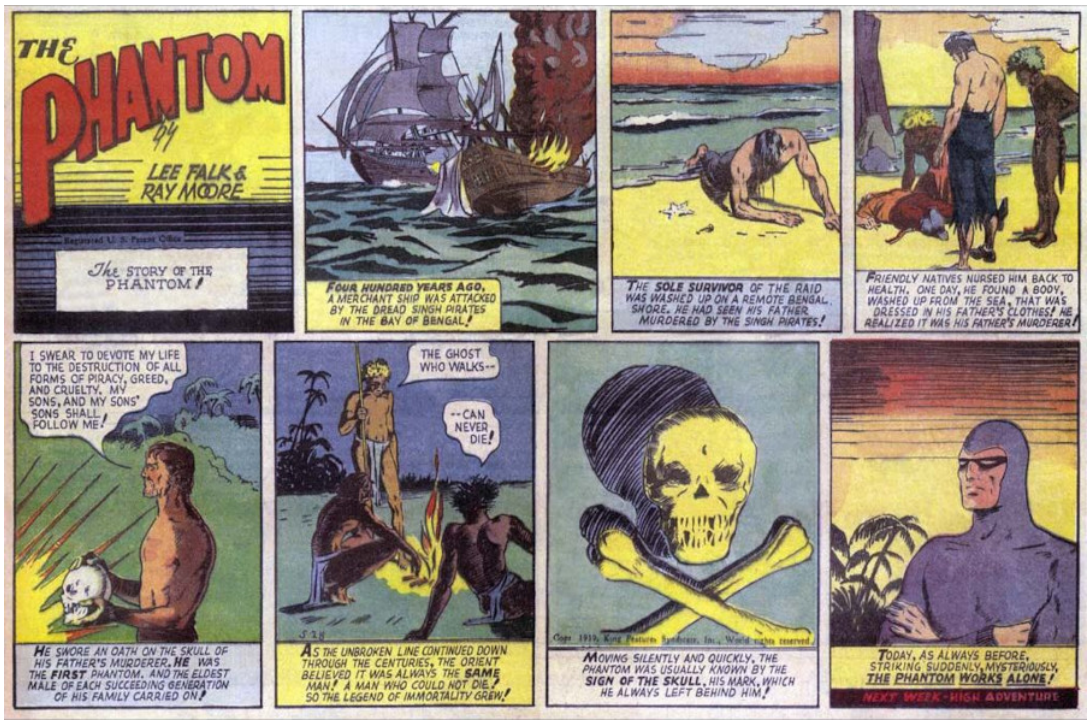
Es interesante detenerse en otra necesidad de la sociedad norteamericana de esa época: la creación de mitos. En este aspecto, quizá el personaje más paradigmático sea The Phantom, reconocido por muchos como el precursor de los superhéroes, de los que se hablará en la segunda parte de este libro. The Phantom es un héroe enmascarado que, aunque no posee superpoderes, tiene unas habilidades atléticas que lo destacan por encima del ser humano. The Phantom vive sus aventuras en el momento actual, pero es el número 21 de un linaje en el que el primer varón de la familia se dedica a luchar contra la injusticia, tradición que va pasando del progenitor a su vástago tras la muerte de aquel. Esta tradición, que se remonta a los tiempos del descubrimiento de América, cuando el primer fantasma fue atacado y casi ejecutado por una banda de piratas, se articula de tal manera que el manto del fantasma pasa de un personaje a otro, sin que nadie excepto los involucrados sean conscientes de que la encarnación anterior ha muerto. Por tanto, la creencia general es la de la inmortalidad del personaje, de tal forma que cuando un hijo toma el puesto de su padre, el villano que ha acabado con su vida cree que el fantasma ha vuelto de la tumba. Este mecanismo, por lo demás no muy explotado en la serie, le confiere el carácter mítico al personaje que será básico para la creación de un tipo de narrativa eminentemente norteamericana. El tema que sí se explota continuamente en la serie es el de la lucha contra la injusticia. Un tema muy propio de la Gran Depresión, por otra parte, ya que, como dice el propio Tom Joad en la obra más representativa de esa época de la historia norteamericana, “allí donde haya una lucha contra la sangre y el odio en el mundo, mírame allí, mamá, porque allí estaré”. Al fin y al cabo, no muy alejado del juramento del fantasma: “Juro dedicar toda mi vida a la destrucción de la piratería, la codicia, la crueldad y la injusticia en todas sus formas” (figura 10). Añadiendo el componente aventurero de la

piratería, se trata de un patrón que definirá un modelo que al final perdurará en el tiempo y configurará toda una mitología, como es la del superhéroe.

Pero no solo esta mitología ha llegado hasta nuestros días en el cómic en forma de superhéroes. El propio personaje de Falk ha trascendido el mundo del cómic y traspasado las fronteras de Estados Unidos hasta llegar a ser un personaje muy importante para la industria del medio de muchos países. *The Phantom*, desde muy pronto, gozó de una enorme popularidad a nivel internacional, especialmente en países tan dispares a muchos niveles como Australia, Italia, Suecia o Noruega. En este último llegó a ser un símbolo de la resistencia contra los nazis, ya que estaba prohibido durante los años de la ocupación alemana. La propaganda nazi transmitía el mensaje de la derrota de los estadounidenses que la circulación clandestina de los cómics del personaje ayudaba a contrarrestar (Steen, 2011: 336-337). En estos países, además de la publicación de la serie en algunos periódicos, *The Phantom* tuvo sus propias colecciones de *comic-books*, que todavía continúan publicándose tanto en Australia como en Suecia (con el nombre de *Fantomen*), estando en ambos países entre las colecciones de cómics más longevas que todavía se siguen publicando. En ambos casos, además, el ritmo de publicación de la serie es muy elevado (quincenal en Suecia y 32 números al año en Australia).

FIGURA 10

PÁGINA DOMINICAL DE *THE PHANTOM* DEL 28 DE MAYO DE 1939



Fuente: Falk (2012).

Evidentemente, el éxito del personaje y el ritmo de publicación de su serie pronto hicieron que el material producido en Estados Unidos no fuera suficiente para abastecer la necesidad de los contenidos de estas series foráneas de cómics, así que, esporádicamente, los diferentes países empezaron a producir sus propias historias. Hubo una producción bastante extensa en Italia y algo más puntual en Australia o Suecia (y en otros países como Alemania, Noruega, Turquía, Brasil o Yugoslavia). En el caso de Suecia esta producción comenzó en 1963 y encontró su punto de inflexión en el año 1972, cuando se crea el denominado Team Fantomen, que será un conjunto de guionistas y dibujantes (incluyendo a españoles como Jaime Vallvé o Joan Boix) que se dedicarán a la creación de nuevas historias del Fantasma que Camina (que así se conoce al personaje por su supuesto carácter inmortal) y que serán la principal fuente de suministro de historias para el cómic quincenal publicado en el país escandinavo (y posteriormente, convenientemente traducidas al inglés, estas series serán la base de la correspondiente edición australiana).

Esta adaptación internacional demuestra la capacidad del mito de adaptarse a diferentes entornos geográficos y a diversos momentos temporales. Así, en el momento de crear nuevas historias del personaje, los autores del Team Fantomen se encontraban con una dicotomía: por un lado, tenemos un personaje de corte progresista debido a su lucha contra la injusticia y a su carácter simbólico asociado a la lucha contra el fascismo durante la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, por otro lado, su relación con las diferentes tribus indígenas con las que convive está claramente marcada por una visión colonialista predominante de la época en la que Falk escribía sus historias. Incluso su relación con los personajes femeninos, marcada por la pasividad de Diana Palmer y el sometimiento amoroso de las diferentes villanas que aparecían en la serie, estaba lejos de lo que en los años setenta y posteriores se consideraba como progresista.

La solución adoptada por los autores del Team Fantomen ante esta situación fue tomar una medida que probablemente se puede considerar como la más apropiada, por ajustada al carácter del personaje. Extrajeron lo que podríamos definir, en términos de Benjamin, como el "aura" del personaje y lo adaptaron a sus tiempos. Y sus tiempos en Suecia eran el triunfo de la ideología que se conocía como *the new left*, que, entre sus máximas, incluía la de la solidaridad internacional. Una ideología en la que las relaciones internacionales y la preocupación por temas como el *apartheid* o el racismo a nivel internacional eran de especial interés, junto con otros como la igualdad de género y el movimiento de liberación de la mujer (Aman, 2020). Así, en manos de los autores suecos las historias del personaje se van transformando desde la representación del colonialismo inevitablemente presente en las historias de Falk a la asunción completa de las premisas de la nueva izquierda sueca, de tal manera que los relatos en los que se tratan temas relacionados con el racismo y la desigualdad de todo tipo son una constante en las creaciones del Team Fantomen. Uno de los fenómenos más curiosos es el aprovechamiento que hacen estos creadores de la condición de "inmortal" del Fantasma que Camina para contar historias de encarnaciones del personaje en anteriores momentos históricos, que se utilizan para denunciar esas condiciones de desigualdad que se han venido produciendo en determinados momentos de la historia.

Lo que nos demuestra esta situación es la versatilidad de los grandes arquetipos del cómic seriado para constituirse como una representación de los diferentes momentos históricos y sociales que acontecen durante su publicación. Un fenómeno que resulta todavía más apasionante si pensamos que esa transformación transnacional tiene la capacidad de seguir cruzando fronteras, ya que esa apropiación del personaje realizada en Suecia es la que se exporta a Australia, otra realidad lejana que, en ciertos aspectos sociales y político-económicos, se encuentra cercana a la original estadounidense, cerrando un círculo ideológico marcado por la potencia icónica de los personajes de cómic, en este caso, The Phantom.

TERRY Y LOS PIRATAS
Y LA MUERTE DE RAVEN SHERMAN

Volviendo de nuevo a los años treinta, una de las series más importantes de esta época es *Terry y los piratas*, que nace cuando Milton Caniff es contratado por *The New York Daily News* para crear una nueva serie de aventuras para The Chicago Tribune New York News Syndicate. De nuevo se trata de una idea de Patterson, que quería una historia de aventuras situada en el misterioso oriente que incluyera todos los elementos que la hicieran atractiva para todos los públicos: un personaje joven en busca de aventuras, un héroe atractivo que sirviera como contrapunto para las escenas de acción donde el desempeño físico fuera importante, un personaje que realizara la función de elemento cómico de la tira, la presencia de mujeres de enorme belleza y sensualidad y, finalmente, los piratas como villanos que sirvieran como desencadenantes del *leitmotiv* principal de la obra: la aventura.

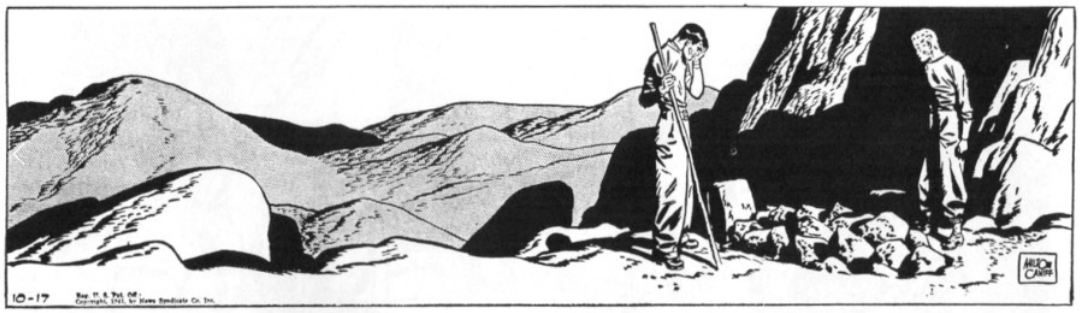
El arranque de la historia viene dado por la búsqueda que realizan el joven Terry Lee y su adulto acompañante, Pat Ryan, de una mina de oro a partir de un mapa que Terry hereda de su abuelo. Es decir, tenemos una búsqueda explícita de la riqueza en un territorio exótico. Esta búsqueda, de nuevo, muestra la huida a un territorio exótico típica del héroe de aventuras, en este caso como representación de la evidente necesidad de encontrar la riqueza fuera del territorio estadounidense, donde el bienestar había desaparecido y las oportunidades de encontrar esa riqueza eran

escasas. Sin embargo, desde muy pronto, en un proceso marcado por la búsqueda del realismo por parte de Caniff, marcada por las cartas recibidas por sus lectores (Sáez de Adana, 2018), la serie se irá transformando en una crónica de los acontecimientos en China durante la guerra chino-japonesa y la Segunda Guerra Mundial, precisamente gracias a la percepción del lector de que Caniff estaba contando la vida de sus personajes en China. Se trata de una mezcla perfecta entre la cotidianidad y la aventura muy propia de la factoría Patterson, que también se aplicaría en otras series como *Dick Tracy* y que será clave para el éxito de sus series durante esos años, como se puede ver en la lista de series más leídas publicadas en el capítulo anterior.

Esta apuesta por el realismo encuentra su punto de máxima expresión en la muerte de Raven Sherman, que, como la de Mary Gold, creará un lazo de unión de una enorme fuerza entre el lector y los personajes de la tira. Raven Sherman aparece por primera vez en la serie en la tira diaria del 15 de marzo de 1940. Se trata de una rica heredera que se había trasladado a China con una misión médica pero que, cuando los protagonistas la encuentran, ha rescatado a un grupo de huérfanos chinos de la zona de batalla con el fin de protegerlos contra el invasor e intentar su evacuación. Tras unos meses en los que el personaje se va ganando el cariño del lector por su labor humanitaria en ese país y por su relación con Pat Ryan y Dude Hennick, quien se convertiría en su pareja definitiva antes de su muerte, se produce la culminación de su historia en la tira del 16 de octubre de 1941, cuando, tras una agonía de prácticamente una semana (en tiempo del lector), el personaje muere. Tras ser atropellada por un camión, Raven Sherman es herida en medio de un desolador paraje que impide que la ayuda para salvarla llegue a tiempo. Dude Hennick y Terry Lee no pueden hacer nada por Raven, salvo enterrarla, en la tira del 17 de octubre de 1941 (figura 11), donde el silencio de la única viñeta que cubre toda la tira y que se extiende desde la muerte del día anterior supone un vuelco para la sociedad estadounidensse de la época. En una única viñeta Caniff roba la inocencia de una sociedad que, pocos meses después, se vería abocada a una guerra que claramente cambiaría su rumbo y su comportamiento.

FIGURA 11

TIRA DIARIA DE *TERRY Y LOS PIRATAS* DEL 17 DE OCTUBRE DE 1941



Fuente: Caniff (2008).

El apego creado hacia los personajes gracias a esa sensación de cercanía marcada por una narración percibida como realista gracias a la cotidianidad hizo que la muerte de Raven Sherman causara un impacto similar al que la muerte de Mary Gold había causado unos años antes. Como muestra de esta repercusión, hasta 231 cartas se pueden encontrar en el archivo de Milton Caniff lamentándose por la muerte de su personaje, algunas incluyendo tarjetas de condolencias y una fuerte carga emotiva. Sin embargo, el propio Caniff reconoce que "cartas y telegramas llegaron a los periódicos, las agencias y mi casa en un número de miles" (1958: 46), aunque probablemente algunas nunca llegaron a sus manos. Caniff, que había desde el principio planeado la muerte de Raven Sherman para darle mayor verosimilitud a la tira, "esperaba cierta respuesta, pero no un luto nacional" (1958: 46). Algunas de las tarjetas de condolencia estaban dirigidas a Dude Hennick como pareja de Raven, mostrando que el personaje había transcendido su carácter imaginario para instalarse como una realidad en la mente de los lectores. Un periódico de Pennsylvania que no estaba suscrito a la tira dedicó parte de su espacio a la "noticia" de la muerte de Raven. *The New York Daily News* dedicó toda su sección de cartas de los lectores ("The Voice of America") del 20 de octubre a las protestas, tanto airadas como tristes, de los seguidores. El 1 de noviembre la revista *Editor and Publisher* dedicó su primera página a la muerte del personaje con una imagen de Raven. *The Ohio State Lantern* también se hizo eco de esta noticia. Los miembros de un equipo de bolos de Chicago llevaron crespones negros en sus siguientes partidos. Y se realizaron

funerales por el alma de Raven Sherman en todo el país. Algunas de las reacciones de los lectores a esta muerte decían lo siguiente:

> No había ninguna razón para la muerte de Raven Sherman. Permaneció como un tributo a mucha gente que, en la vida real, trata de aliviar el sufrimiento de la gente de tantos países oprimidos además de China (Philip Kaufman, un adolescente de Lynbrook, Nueva York).
>
> Raven representaba un personaje nada egoísta, que dio todo y no esperaba una oportunidad para la felicidad a cambio. Pasarán semanas antes de que realmente podamos disfrutar la tira, sabiendo que Raven Sherman ya no está (Ocho oficinistas de Brooklyn, Nueva York).
>
> Para mí fue como perder a mi mujer. Me sentí fatal (Albert Peppler, Chicago).
>
> La muerte de Raven será siempre una mancha en el periodismo americano. Fue una táctica fascista ruin para reducir la moral tanto del público chino como americano (Gorger Capedgis, Elmhurst, Nueva York).
>
> La muerte de Raven Sherman y la muerte de una amiga muy cercana sucedieron la misma semana, y no puedo decir cuál me entristeció más. Una fue tan real para mí como la otra. Terry y sus compañeros son parte de mi vida diaria, sus experiencias son tan vitales para mí como las de mis amigos y parientes. Verdaderamente, le estoy agradecido por una historia hermosa y conmovedora, y particularmente con la delicadeza artística con la que manejó una situación tan descarnadamente trágica (Florence J. Ribovich, Detroit).
>
> He tenido un trozo de mi corazón roto en mis manos desde que puso a Raven a dormir en esa alta colina. Y cualquiera con el que he hablado fuera de las oficinas siente lo mismo (Lewis B. Rock, editor del Dayton-Journal Herald).

Podemos ver que se siguen todas las fases de duelo derivadas de la teoría del apego, desde la incredulidad a la tristeza, pasando por la negación, como sucedía en la muerte de Mary Gold. Por tanto, a través de la muerte, de nuevo, podemos ver cómo el impacto que tenían los personajes de cómic en esa época era muy elevado por su gran repercusión, basada, entre otras cosas, en la sensación de vidas que transcurrían en paralelo a las de los lectores, marcadas por la serialidad derivada de su publicación en prensa. Por tanto, el héroe de aventuras recogía los efectos de cercanía por los personajes que habían nacido gracias a la narración de la cotidianidad de las tiras diarias, gracias, en parte, al modelo narrativo seriado que se había configurado en esas tiras.

EL HÉROE DE AVENTURAS Y EL CINE

Otro aspecto muy importante que se construye en estos años es la relación entre el héroe de aventuras y el cine. Al igual que el serial melodramático de la época del cine mudo jugó un papel muy importante en el desarrollo

de la serialidad en el cómic de finales de los años diez y principios de los veinte, el cómic de aventuras fue, a la inversa, fundamental para el desarrollo del serial cinematográfico sonoro, industria que tuvo una gran importancia entre finales de los años veinte y principios de los cincuenta y que se decantó por los géneros de aventura y ciencia ficción. El cómic y sus personajes fueron un medio fundamental tanto a nivel cuantitativo como cualitativo para el desarrollo de la industria del serial de aventuras. En los años dorados de este tipo de serial (de 1936 a 1946), un 26,3 % de los seriales de aventuras se basaron en series de cómic, inicialmente de cómic de prensa y, posteriormente también de *comic-books*.

Una de las características fundamentales de estos seriales era el uso del *cliffhanger*, esa situación de peligro que parece insuperable al final de cada episodio, donde los protagonistas incluso arriesgan su vida y que, al comienzo del siguiente capítulo superan con algún ardid que, en muchas ocasiones, estaba oculto para el espectador en el capítulo anterior. Stedman asemeja el *cliffhanger* con el *gutter* del cómic (1977: 142). Según el autor, la transición entre el final de un episodio y el principio del siguiente permitía introducir algún elemento que permitía al héroe salir del peligro en el que se había quedado. Este vacío lo llenaba el espectador durante la semana de la misma manera que el lector de cómic realiza la clausura entre una viñeta y otra y, en el caso de las tiras de prensa, también en el espacio de tiempo de un día que transcurría entre una tira y la siguiente. Aunque esta cuestión del *gutter* es ciertamente discutible, ya que realmente en la mayoría de las ocasiones para lo que se aprovechaba esa semana que transcurría entre un episodio y otro era para “engañar” al espectador introduciendo elementos que no aparecían en el episodio anterior (trampillas ocultas, amigos que aparecen de la nada) y que permiten la salvación milagrosa del héroe.

Lo más interesante, sin embargo, del uso continuado del *cliffhanger* es la adopción de ese modelo de serialidad infinita en el serial cinematográfico. A excepción del último episodio, donde se cerraba la historia, el resto del serial se narraba de forma que parecía que nunca iba a acabar. Es el principio de la aplicación de un modelo de serialidad infinita a un producto cuya serialidad es finita, que permitía tener enganchado al lector pero que, como efecto negativo, tenía que en general los últimos

episodios siempre eran insatisfactorios porque no podían hacer uso de ese modelo. Es algo similar a lo que sucede en la ficción televisiva actual en algunas series realizadas a partir del fenómeno de *Lost*, de la que hablaremos luego, que también adoptan ese modelo de final abierto y misterioso en cada episodio que hace que su conclusión no pueda ser otra cosa que decepcionante desde el punto de vista del espectador (Garin, 2017) y que adquirirá tanta importancia en el cómic de superhéroes. En estas series, como en los seriales de aventuras, de produce un efecto de montaña rusa, donde la satisfacción del espectador se produce durante el recorrido y no al final, que no puede mantener ese nivel de emoción.

Otra cuestión importante de estos seriales es la creación de franquicias. El primer serial de *Flash Gordon* en el año 1936 tuvo un presupuesto aproximado de 350 000 dólares, que era alrededor de tres veces la media del coste de producción de los seriales de la época (Stedman, 1977: 63). No solo hubo una apuesta muy fuerte por parte de la Universal por los personajes de cómic al comprar los derechos de un buen número de personajes de la King Features, sino que *Flash Gordon* fue el punto de partida para uno de los géneros más importantes del serial cinematográfico de esa época: la ciencia ficción (Kinnard, 1988). La popularidad del personaje de Alex Raymond era tal que no solo tuvo dos secuelas en los años 1938 y 1940, sino que, a partir de ahí, todas las productoras se embarcaron en la realización de seriales de ciencia ficción, alguno de ellos basados en otros personajes de cómic, como Buck Rogers o Brick Bradford.

En esta cuestión de la construcción de franquicias hay que mencionar que los seriales exitosos siempre tenían secuelas, pero que, además, la intermedialidad de la mayor parte de estos personajes no solo se limitaba a los cómics y el cine, sino que también tenían su propio serial radiofónico, además de muchos otros productos muy variados de *merchandising*, incluyendo diferentes tipos de juguetes. Era, por tanto, un modelo de franquicias muy similar al actual tanto en la proliferación de productos como en la importancia de los personajes por encima de los autores. Las series mencionadas no pertenecían a sus creadores, sino a las agencias, y estas eran las que vendían los derechos sin contar, al menos a nivel creativo, con los autores. Los autores de cómic de prensa eran estrellas en

esa época (gracias al número de lectores de sus series) y, para tenerlos contentos, las agencias les pagaban en muchos de los casos parte del dinero obtenido por los derechos. Sin embargo, a nivel creativo, no tenían ningún control sobre el trato que se les daba a sus personajes en el proceso de adaptación, ya que se trataba de un modelo industrial de producción controlado por las agencias y por los acuerdos a los que llegaban con las productoras cinematográficas.

Mencionada la importancia del héroe de aventuras como contenido del serial cinematográfico, es interesante dedicar un pequeño espacio a su relación con el lenguaje cinematográfico. Es un tema que requiere un estudio profundo todavía por realizar, pero del que aquí se quieren aportar algunas pinceladas. Ya hemos comentado la importancia que tuvo el cómic para el desarrollo del lenguaje cinematográfico. Obras como las de Gubern, Bartual o Trabado, mencionadas en el capítulo 2, muestran cómo los pioneros del cómic introdujeron muchos elementos que luego serían utilizados en el cine, ya sea de imagen real o de animación. Sin embargo, cuando se trata de mencionar la relación entre las series clásicas de aventuras y el cine, normalmente la relación cine-cómic se estructura a la inversa. Es decir, según la mayoría de estudiosos, el cine pasa a tener una posición predominante, y la mayor parte de los hallazgos narrativos de los principales cómics de aventura se dice que están influidos o incluso copiados del cine de la época. El principal objeto de esta afirmación, por el uso continuado que hace de técnicas que hoy asociamos con lo cinematográfico y por su enorme éxito e infuencia posterior que tuvo en muchos autores, es el trabajo de Milton Caniff en *Terry y los piratas*. Se afirma con bastante asiduidad que el modelo narrativo utilizado por Caniff era claramente deudor del cine de la época. Sin embargo, Robert C. Harvey, en su biografía de este autor, hace una afirmación absolutamente opuesta, hasta llegar a decir que los ángulos de cámara de Caniff estaban entre las influencias que Orson Welles tenía cuando rodó *Ciudadano Kane* (2017: 335).

Aunque es cierto que Harvey nunca demuestra su afirmación, sí que parece que había una sensación entre los lectores de la época de que, al menos, esa deuda que hoy en día asumimos que tiene el cómic de prensa con el cine era, en todo caso, un camino bidireccional. El archivo de

Caniff, conservado en Ohio State University, contiene cartas de directores como Orson Welles, Frank Capra o Leo McCarey, todos ellos expresando su admiración por el magisterio del autor, algunas de ellas, incluida la del propio Welles, anteriores al rodaje de *Ciudadano Kane*. Teniendo en cuenta que esta película, de la que unánimemente se reconoce que introdujo nuevas técnicas narrativas en el cine, es del año 1941 y que *Terry y los piratas* se venía publicando desde 1934, no es descabellado atender a esa hipótesis de la relación bidireccional entre ambos medios. De hecho, esta deuda que Harvey afirma que el cine tenía con la obra de Caniff era explicitada por muchos lectores de su obra. Así, podemos citar al dibujante ganador de un Premio Pulitzer, Tony Auth, quien después de ver la película *Mares de China* escribió una carta al autor diciendo "ya veo que el plagio cinematográfico de Terry no es nada nuevo". Esta carta muestra la sensación de muchos lectores de que era el cine el que copiaba a Caniff y no a la inversa.

No se trata de determinar cuál de los dos medios debe más al otro, porque sería un trabajo sin sentido, sino de reconocer, como dice un autor como Martín Vitaliti en una entrevista realizada por Nicolás Zukerfeld, "esa deuda irreparable entre cómic y cine". Deuda que resulta simplista reducir a que el cine se inspiraba en el cómic, en el trabajo de los pioneros de este último medio, debido a que, visto desde hoy en día, entendemos el cómic de las primeras épocas como más rompedor e innovador desde el punto de vista narrativo y, sin embargo, el cómic empieza a inspirarse en el cine en los clásicos de aventuras. Es cierto que estos últimos, también vistos desde hoy en día, responden a un modelo que entendemos como más clásico narrativamente, muchas veces condicionado por sus limitaciones de formato asociadas a su distribución por agencias, ya que, a partir de un determinado momento, los autores no podían jugar demasiado con las composiciones de página, debido a que las viñetas debían poder volver a montarse para adaptarse a los diferentes formatos de los numerosos periódicos que publicaban cada serie, como explica Antonio Moreno para el caso de *Steve Canyon*, una serie publicada posteriormente (2019: 64-66). Sin embargo, la clave de este análisis es, efectivamente, ver las cosas con los ojos de hoy, donde el impacto del cine es mayor que el del cómic. Un pequeño análisis de recepción coetáneo a la publicación de

estos clásicos demuestra que esta relación rompe la estructura jerárquica que hoy le asociamos. Un análisis más profundo es un trabajo pendiente y necesario si se quiere reconstruir rigurosamente esa relación histórica entre el cine y el cómic.

EL HÉROE DE AVENTURAS VA A LA GUERRA

Volviendo a la relación entre el héroe de aventuras y la sociedad, hasta este momento hemos visto como el cómic de prensa era, en cierta manera, una radiografía de Estados Unidos en las primeras décadas del siglo XX. Este hecho se acrecentó durante la Segunda Guerra Mundial. La propia ideología de los autores y el hecho de que los editores de periódicos y, en ocasiones, el mismo Gobierno fueran conscientes del valor propagandístico de las imágenes hizo que en la mayor parte de las series apareciera la guerra de una manera o de otra. Para muchas series fue sencillo. Las tiras cuyos personajes eran héroes de acción cuyas andanzas transcurrían en entornos más o menos realistas solo tuvieron que alistarse en el Ejército y empezar a luchar contra el enemigo bien en Europa o en el frente del Pacífico. Otros, cuyas aventuras sucedían en lugares más indeterminados, como *The Phantom*, no tuvieron problema en trasladar sus escenarios y pasar a luchar contra los japoneses. Incluso personajes como Flash Gordon, cuyas historias sucedían en el espacio exterior, regresaron a la Tierra temporalmente para luchar contra el invasor. Las series más centradas en la cotidianidad lo tuvieron más difícil. La solución adoptada fue alistar a alguno de sus personajes en el Ejército para mostrar el impacto que tenía en la propia sociedad la movilización de buena parte de la población para luchar contra el enemigo, como hemos visto en el capítulo 3, con la repercusión que tuvo el alistamiento de Skeezix en la serie *Gasoline Alley*. En todo caso, la mayor parte de las series de prensa se vieron influidas, de una manera u otra, por el conflicto bélico, demostrando una vez más una de las características que más se han resaltado de este tipo de cómics a partir de un determinado momento: su relación con los acontecimientos de su época, fruto de su modelo de publicación, insertos en el periódico.

A la hora de analizar estos años de la guerra en el cómic, nos centraremos en un elemento muy importante que trae la Segunda Guerra Mundial a la sociedad estadounidense, que es la implantación de lo tecnológico como clave fundamental para el avance de la sociedad, en muchas ocasiones liderado por el desarrollo militar. Paul Forman, en su clásico artículo en el campo de la historiografía de la ciencia titulado "Behind Quantum Electronics: National Security as Basis for Physical Research in the United States, 1940-1960" (1987), muestra la importancia de la ciencia y la tecnología para el desarrollo del sistema económico actual, gracias a una fuerte financiación gubernamental, con un propósito fundamentalmente militar. Tras finalizar la Segunda Guerra Mundial, casi sin pausa, Estados Unidos se ve involucrado en la Guerra Fría, donde la hegemonía científica de los dos bloques juega un papel fundamental. Esto hace que se desarrolle una lucha por la información y, por tanto, también por la información científica, que hace que aparezca la idea del enemigo interno como aquel enemigo infiltrado que intenta conseguir el conocimiento que le permita que su país sea el primero en lograr los avances científicos que le supongan la supremacía. Existe un juego de poder relacionado con el desarrollo científico, que se refleja perfectamente en la transformación que se produce en una serie como *Flash Gordon* durante estos años. La serie realiza un tránsito en su temática de lo maravilloso en los años treinta a la ciencia ficción en los años cincuenta que está directamente relacionado con la evolución que sufre el papel que juegan la ciencia y la tecnología en Estados Unidos durante esos años. El papel que juega la ciencia y la tecnología en la Segunda Guerra Mundial y en los años posteriores jugará un rol muy importante en la transformación de la temática de la serie y será fundamental posteriormente en la historia del cómic con los cómics Marvel.

Cuando se piensa en *Flash Gordon*, automáticamente se asocian sus historias con el género de ciencia ficción. De hecho, según Ricardo Aguilera y Lorenzo Díaz, estas historias "popularizaron el género y fijaron su imagen en la retina de millones de lectores" (1989: 2). Sin embargo, un análisis más detallado de las primeras historias de su creador, Alex Raymond, muestra que estas se encuentran más cerca de lo maravilloso como lo define Todorov que de la ciencia ficción (2001: 65-82). Como

dice Octavia Butler: “Si te interesa la ciencia ficción, espero que también te interese la ciencia […]. Una historia de ciencia ficción debe tener consistencia interna y ciencia” (1998). Si tomamos el inicio de *Flash Gordon*, después de la primera página del domingo 18 de enero de 1934, cuando el protagonista llega a Mongo, la historia es una serie de encuentros con seres en forma de leones, peces o halcones en un mundo que no es diferente al de otros mundos de fantasía que aparecen en la literatura. No hay ciencia en este mundo cuyas reglas se basan en las de la fantasía. En la segunda página dominical, del 25 de enero de 1934, el cohete que ha llevado a Flash y sus compañeros se destruye y, a partir de aquí, solo se produce la esporádica aparición de alguna pistola de rayos que, por otro lado, juega un papel similar al de la magia en otros mundos relacionados con la literatura de lo maravilloso. Incluso, el mundo de *Flash Gordon* ha sido comparado con la Edad Media por Salvador Vázquez de Parga, quien afirma que “más que la novia de un héroe galáctico americano, Dale Arden parecía la prometida de algún valiente guerrero del medioevo español” (1982: 55).

Por tanto, los primeros años de la etapa de Alex Raymond en *Flash Gordon* muestran fundamentalmente el descubrimiento por parte de un héroe de un territorio exótico, lleno de peligros, pero también de oportunidades en forma de maravillas que culmina con la excelente página dominical del 16 de junio de 1935 con el descenso de los hombres halcón hacia la batalla. Esta etapa se puede considerar la expresión máxima de las características del serial de aventuras de la Gran Depresión. En el *Flash Gordon* de Alex Raymond tenemos los elementos de este tipo de serial de forma evidente: la exploración del planeta Mongo y la sucesión desenfrenada de descubrimientos de nuevos lugares y nuevas razas y la lucha contra el tirano Ming, que tiene oprimido a su pueblo creando una injusticia social contra la que había que luchar. Como afirma Maurice Horn, enlazando esta apariencia de lo maravilloso con el enfoque social de la serie: “Aunque Mongo, con sus castillos y sus bosques impenetrables recordaba la Ruritania de 1890, las preocupaciones de los años treinta de este siglo aparecían a cada momento. Guerra, plagas, hambre, invasiones, dictadores” (Horn, 1984: 144). Por tanto, este tránsito por lo maravilloso

de la serie es la respuesta a una situación social y económica como la de los años treinta en Estados Unidos.

Cuando estalla la Segunda Guerra Mundial, esta situación afecta a *Flash Gordon* como al resto de las series de prensa de ese momento. En lo que se refiere a las páginas dominicales de Alex Raymond, ya desde principios de 1940 el protagonista crea un grupo de resistencia en Mongo para derrocar al tirano Ming e implantar la democracia en el planeta. Esta situación refleja lo que estaba sucediendo en Europa con páginas como la del 12 de enero de 1941, donde se muestra como los prisioneros de Ming están recluidos en campos de concentración. El paralelismo entre la situación en Mongo y la situación en Europa será todavía más evidente en las tiras diarias del personaje que se empiezan a publicar el 27 de mayo de 1940 y en las que el ilustrador Austin Briggs lleva los mandos creativos. Briggs muestra también la rebelión contra la tiranía de Ming, pero es mucho más explícito en sus comentarios de lo que está sucediendo en Europa. Así, no duda en titular su historia "Freeland", indicando el nombre que Flash Gordon quiere dar a Mongo una vez liberado y poner en boca de Dale Arden, en la tira del 12 de noviembre de 1940, que el objetivo de ese tierra liberada es ser "como nuestra tierra nativa, América", objetivo que cristaliza una vez liberado Mongo cuando el protagonista anuncia, en la tira del 1 de marzo de 1941: "Bautizo esta tierra como Freeland y la dedico a la vida, la libertad y la búsqueda de la felicidad", lo que es una clara referencia a la Constitución de Estados Unidos. Además, durante la contienda, Briggs no duda en denominar a los espías de Ming infiltrados en el bando rebelde como quintacolumnistas, término que había nacido en la guerra civil española y que, durante la Segunda Guerra Mundial, se utilizaba para designar a los franceses que, residiendo dentro de su país, esperaban en 1940 el triunfo de la Alemania nazi. Este paralelismo del ejército de Ming con el ejército nazi se hace visualmente evidente en la tira del 22 de noviembre de 1941 (figura 12).

Una vez liberado Mongo, la lucha de Flash Gordon contra los nazis se explicita al llevar al protagonista a la Tierra. Alex Raymond (y simultáneamente Austin Briggs), a partir de junio de 1941, traslada la acción a nuestro planeta para combatir a la Espada Roja (un grupo que era fácilmente identificable con los nazis), a petición del Gobierno de Estados

Unidos. El motivo por el que Raymond no identifica a los nazis directamente cuando otros cómics de la época si lo estaban haciendo, es desconocido, pero puede ser similar a la razón por la que Caniff no podía mencionar a los japoneses en *Terry y los piratas*, fundamentalmente debido a la neutralidad de Estados Unidos en ese momento. Sin embargo, curiosamente, las andanzas de Flash Gordon en la Tierra terminan con el comienzo de Pearl Harbor y ya no participará más en el conflicto, sino que será su creador, el propio Alex Raymond, quien se alistará en los Marines en abril de 1944, produciéndose su abandono de la serie.

FIGURA 12

IMAGEN DE LA TIRA DIARIA DE *FLASH GORDON* DEL 22 DE NOVIEMBRE DE 1941

Fuente: Briggs (1992).

Lo más interesante de la participación de Flash Gordon en la serie no es solo la lucha contra la tiranía que, por otro lado, se mostraba en mayor o menor medida en la mayor parte de las series de prensa, sino un aspecto fundamental que será clave en el cambio de orientación de la serie. La guerra en *Flash Gordon* significa la transición de lo maravilloso a lo tecnológico. No solo la victoria en Mongo es posible gracias a la tecnología diseñada y fabricada por Zarkov, sino que el motivo principal

por el que los protagonistas viajan a la Tierra para luchar contra la Espada Roja es para ayudar a Estados Unidos con la tecnología que el propio científico ha podido desarrollar en Mongo. El desarrollo tecnológico será uno de los factores que sacará a Estados Unidos de la crisis económica con la creación de una industria dedicada principalmente a los suministros relacionados con el esfuerzo bélico y clave en la victoria aliada sobre las potencias del Eje.

El ejemplo de la bomba atómica resuena en la conciencia colectiva cuando se menciona la unión entre guerra y desarrollo tecnológico, pero ya en los años en que Flash Gordon está prestando su tecnología para que Estados Unidos pueda derrotar la tiranía, avances científicos como el radar habían sido fundamentales para victorias aliadas como la de la batalla de Inglaterra. Después se sabría que Estados Unidos estaba colaborando con Gran Bretaña en la invención del radar mucho antes de la invasión de Pearl Harbor (Buderi, 1996). La ciencia y la tecnología se convierten, por tanto, en un elemento clave en la serie, produciendo una transformación de la serie de lo maravilloso a la ciencia ficción, transformación que emula la transformación de Estados Unidos de un país azotado por una gran crisis económica a una primera potencia mundial basada, en gran medida, en el desarrollo tecnológico.

El final de la Segunda Guerra Mundial supuso una crisis para el cómic de aventuras. Maurice Horn comenta el problema con gran acierto: “Los dibujantes de series de aventuras, por su parte, se enfrentaban a un problema todavía más complejo: comparadas con el heroísmo callado de millones de combatientes, famosos o anónimos, las hazañas de sus personajes de pronto aparecieron despreciables, fútiles y casi indecorosas” (1984, 273). Para el cómic esto supuso, en el caso del *comic-book*, la casi desaparición del cómic de superhéroes, como se verá en la segunda parte de este libro, y en el caso de las tiras de prensa, la aparición de nuevas series como *Rex Morgan MD*, *The Heart of Juliet Jones* o *Brenda Starr*, que volvían a la narración de la cotidianidad, en este caso, adaptada a la realidad estadounidense de después del conflicto. Sin embargo, las clásicas series de aventuras tuvieron que adaptar sus historias a la nueva situación de su país. En el caso de *Flash Gordon*, esta adaptación supuso la cancelación de su tira diaria, manteniéndose solo la página dominical

realizada por Austin Briggs, que había sustituido a Alex Raymond tras su alistamiento. Temáticamente, las nuevas historias de Briggs suponen la culminación de la transición de lo maravilloso a la ciencia ficción que había comenzado durante la guerra y que alcanzaría su punto máximo cuando MacRaboy sustituye a Briggs en 1948 y, posteriormente, cuando se vuelven a lanzar las tiras diarias del personaje, esta vez de la mano de Dan Barry en 1951.

A partir de este momento, los temas de las historias están directamente relacionados con la ciencia ficción y, por poner algún ejemplo, las primeras historias de Barry incluyen viajes en el tiempo, peligros radioactivos o la participación de Flash Gordon en un programa espacial que le permita descubrir nuevos planetas con un nivel de detalle y de importancia en la trama de los procesos científicos sensiblemente superior a la única página dominical que Raymond había dedicado a la construcción del cohete, por parte de Zarkov, que les llevaría a Mongo al comienzo de la serie. Historias todas ellas situadas en la Tierra, donde la ciencia muchas veces es la amenaza que puede destruir el modo de vida de nuestro planeta (generalmente representado por Estados Unidos) o, incluso, como se afirma explícitamente en la historia que comienza el 24 de octubre de 1953, nuestro sistema económico. Los enemigos ya no vienen del espacio exterior, sino que están inmersos en nuestra sociedad y tratan desde dentro de hacerse cada vez más poderosos. Y ese nivel de poder se mide, en la mayor parte de ocasiones, en obtener avances científicos cuyo fin sea la destrucción. No es casual que en la historia anteriormente mencionada Zarkov compare los métodos del villano de turno indicando que quizá haya drogado a Dale Arden para conseguir información “como a los testigos de esos ‘juicios’ rusos por traición”.

Por tanto, en los años cincuenta se culmina esa transición de la necesidad de lo maravilloso como fuente de escape de la realidad de un país azotado por la crisis económica a lo fantacientífico derivado de la importancia de la ciencia en la configuración de un nuevo orden mundial en el que Estados Unidos ocupa un lugar predominante. Esta transición, al igual que sucede en la época en que se publican estas historias, tiene como punto de inflexión la Segunda Guerra Mundial. El papel de la ciencia y la tecnología en la contienda transforma la serie llevándola al relato de

ciencia ficción, que es el género con el que se la asocia comúnmente. Sin embargo, como se ha visto esta adscripción a dicho género no se produce hasta que la tecnología pasa a ocupar un papel predominante en la sociedad estadounidense. La ciencia y la tecnología aparecen como elementos positivos que ayudan a ganar una guerra en las historias de *Flash Gordon*, pero como elemento perturbador a partir de la victoria aliada, debido a la controversia causada por la bomba atómica y al uso de la ciencia y la tecnología que se hace durante la Guerra Fría.

CAPÍTULO 5

LAS OTRAS TIRAS DE PRENSA

En el capítulo 2 se ha comentado el enorme número de periódicos de todo tipo que se publicaban en Estados Unidos en las primeras décadas del siglo XX. En esa época el cómic se había convertido en algo tan intrínseco a la prensa que prácticamente todos los periódicos publicaban alguna tira o página dominical de una manera o de otra. Siempre se ha dicho que para todos los periódicos de Estados Unidos de esa época, con la excepción de *The New York Times*, el cómic era una parte fija del periódico como lo eran las noticias deportivas o la previsión del tiempo. Sin embargo, no todos los periódicos producían sus propias series. Hay que tener en cuenta que el desarrollo de la prensa en Estados Unidos es un fenómeno eminentemente local y cada ciudad o pueblo tenía su propio periódico, de manera que muchas series de cómics distribuían en varios diferentes por todo el territorio nacional gracias a la expansión del sistema de agencias ya comentado. Pese a esa compartición de los contenidos, el número de series publicadas hasta mediados de los años XX es inabarcable. Como ya se ha visto en el capítulo 2, con el ejemplo de Herbert Crowley, hubo muchas series que se han perdido porque nunca hubo un interés en conservar el patrimonio del cómic. Coulton Waugh, cuando publica su libro *The Comics* en 1947, hace un esfuerzo por la recuperación de ese patrimonio acudiendo a la hemeroteca de la Biblioteca Pública de Nueva York y recuperando algunas series que, ya en ese momento, estaban olvidadas. Pese al esfuerzo de Waugh, el hecho de que muchas de las historias que menciona en su libro nunca se hayan reeditado hace que sigan siendo desconocidas para el público en general.

Y eso si nos referimos a las series publicadas en los grandes periódicos, que fue en las que se centró Waugh, la mayoría de las cuales disfrutaron del sistema de distribución por agencias. Pero es que, además,

había muchos otros periódicos pequeños que no tenían acceso a este sistema que también publicaban cómics en esa época. Por ejemplo, una revista como *The Farm Journal*, dedicada a noticias de interés para los granjeros de Estados Unidos, en los años treinta tenía su propia sección de cómics, en la que se publicaba una serie como *Peter Tumbledown*, de uno de los maestros del *slapstick*, Clare "Dwig" Dwiggins, que contaba diferentes anécdotas de un granjero que intentaba realizar diferentes reformas en su granja sin conseguirlo (Tumey, 2019: 77). Es decir, algunas publicaciones periódicas creaban sus propios cómics para que se ajustaran a su contenido o, en ocasiones, como se verá a continuación, fueran acordes a la ideología del periódico donde se publicaban. Otras veces, algunas publicaciones modestas se veían obligadas a crear su propio material porque no podían pagar los precios que pedían las agencias por las grandes series. En todo caso, la mayor parte de ellas, evidentemente, nunca se han reeditado y han quedado fuera de la historiografía del cómic. Este capítulo no pretende recuperarlas, ya que eso sería un trabajo que requeriría uno o varios libros, pero sí se van a mencionar dos casos interesantes de periódicos que producían sus propias series por motivos tanto industriales como ideológicos, con algunos ejemplos que pueden servir como punto de arranque para la creación de una posible "historiografía oculta" del cómic de prensa.

EL CÓMIC EN LA PRENSA AFROAMERICANA

Todas las series mencionadas en los capítulos anteriores, con la excepción de *Krazy Kat*, fueron realizadas por autores de raza blanca. Incluso en el caso de esta última, George Herriman disimulaba su condición de artista de raza negra gracias a sus rasgos que permitían que se le confundiera con una persona de ascendencia mediterránea (le apodaban "el Griego") y, también, porque era el protegido de Hearst gracias a la enorme calidad artística de su trabajo. Evidentemente, esta homogeneidad racial refleja lo que sucedía en Estados Unidos en esa época en la que, entre otras cosas, la mayor parte de los periódicos donde se publicaban las series de cómic que han trascendido estaban dirigidos a lectores de raza blanca. Hay que tener en cuenta que, como comenta Patrick S. Washburn en su libro *The African*

American Newspaper: Voice of Freedom (2006), uno de los aspectos más ignorados de la historia de Estados Unidos es que en esos años la prensa estaba segregada y la comunidad afroamericana tenía su propia prensa (la denominada *black press*), que, según el autor, jugó un papel fundamental en la formación de dicha comunidad y en la consecución paulatina de algunas de sus reivindicaciones.

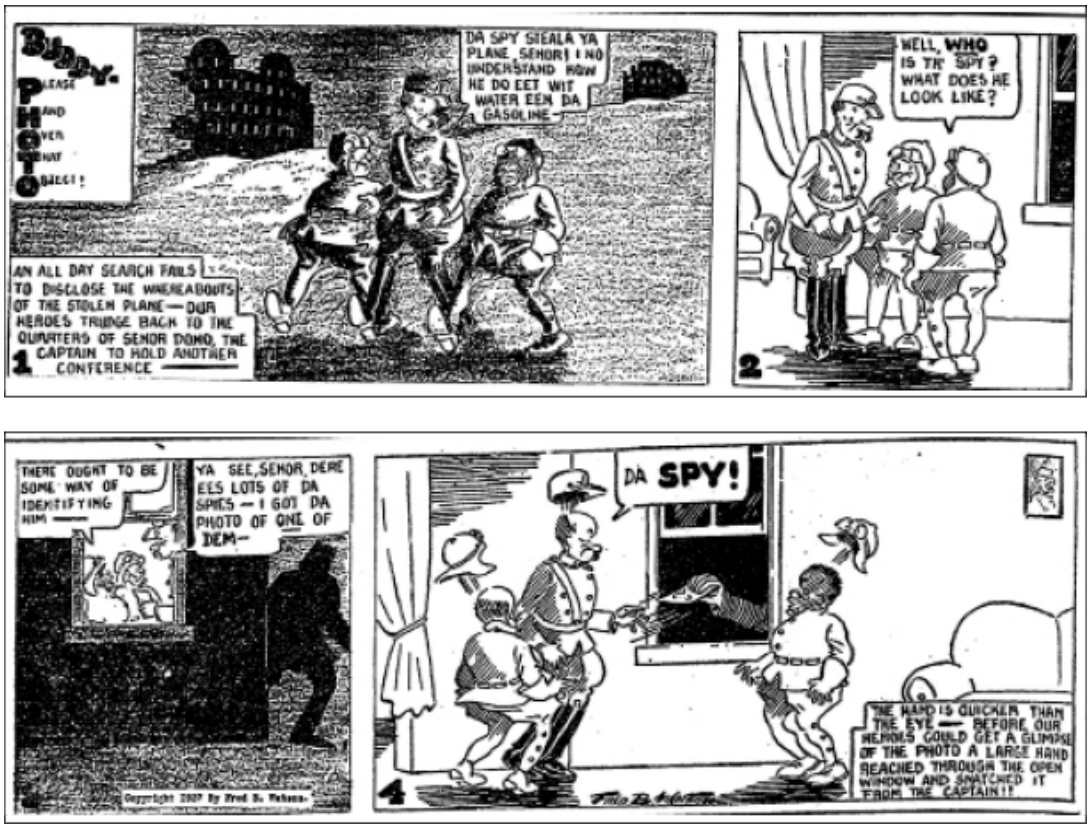
El primer periódico conocido dirigido a la comunidad afroamericana fue *The Freedom's Journal*, publicado por primera vez en Nueva York en 1827. A partir de ahí, siguiendo el movimiento de la población afroamericana a los diferentes centros urbanos del país, se fueron fundando diferentes periódicos, de tal forma que, para principios del siglo XX, prácticamente todos los núcleos urbanos importantes tenían un periódico, bien diario bien semanal, dirigido a la comunidad afroamericana. Uno de los más importantes a lo largo de todo el siglo es *The Afro-American*, un periódico semanal fundado en Baltimore en 1892 y que todavía se sigue publicando hoy en día. Esta publicación, durante los años treinta, como la mayoría de las que aparecían en Estados Unidos, tenía su propia sección de cómics que incluía series de humor pero también historias continuadas de aventuras. Se trataba de series creadas exclusivamente para este periódico porque, por cuestiones de discriminación racial, sus propietarios no tenían acceso a ningún tipo de contenido, incluidos los cómics, distribuidos por agencia. Pero, además, esos contenidos de agencia no tenían interés para los editores porque o bien no mencionaban a la comunidad afroamericana, como si esta no existiera, o bien la mostraban de una manera que podríamos definir, en los mejores casos, como sesgada y, en los peores, como claramente racista. Por eso se hacía necesaria la creación de contenidos que, en el marco del entretenimiento asociado al cómic, recogieran los intereses de los lectores a los que iba dirigido *The Afro-American*.

Entre las series de humor se pueden citar algunas como *Amos Hokum*, creada por J. B. Watson y publicada en plena época de la Depresión, o *Booker*, de autor desconocido y publicada en los años treinta. Ambas series tienen una característica particular, y es el hecho de mostrar a los personajes sin ningún rasgo racial que los caracterice, pese a que sus historias los enmarcan en la comunidad afroamericana de aquella época.

Una característica absolutamente intencionada por parte de los autores para crear un contraste con las representaciones, claramente estereotipadas en un sentido negativo, que se mostraban de los personajes de raza negra en la mayor parte de los cómics de prensa masivamente distribuidos en esos años. Por otro lado, entre las series de aventuras, una de las más interesantes es *Buddy*, la historia de un piloto que viajaba por el mundo y aprovechaba sus andanzas para reivindicar los derechos de la comunidad afroamericana, maltratada no solo en Estados Unidos, sino también fuera de sus fronteras. Creada por Fred Watson a comienzos de 1936 y publicada hasta noviembre de 1937, su objetivo principal era denunciar los abusos cometidos por los fascismos europeos en territorio africano. Se ha visto en el artículo anterior que, a partir de la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, la mayor parte de tiras de prensa mostraron cómo sus personajes luchaban contra los fascismos en Europa o en el Pacífico, mientras que antes no se atrevían a mostrar lo que sucedía fuera de sus fronteras por miedo a romper la neutralidad oficial de su país en aquellos momentos, con algunas excepciones como *Terry y los piratas* y su crónica de la guerra chino-japonesa. Sin embargo, periódicos como *The Afro-American*, gracias a su independencia marcada por su carácter minoritario, entraban más a fondo en la cuestión, mostrando claramente su rechazo a los fascismos, en este caso, por la explotación que estaban haciendo de la población africana.

FIGURA 13

TIRA DIARIA DE *BUDDY* DEL 4 DE ABRIL DE 1937



Fuente: ***The Afro-American.***

Así, *Buddy* es la historia de un piloto estadounidense del mismo nombre que, en 1936, vuela hasta Etiopía durante la ocupación italiana. Probablemente fue la única serie estadounidense que denunció esta ocupación. Los meses que Buddy estuvo en Italia la historia fue una crítica constante al papel que el ejército de Mussolini estaba desempeñando en territorio africano en aquella época. Posteriormente, en febrero de 1937, el autor traslada las aventuras de Buddy a España en mitad de la guerra. Buddy permanecerá allí hasta que la serie se deje de publicar en noviembre de 1937. Durante estos meses la tira contará una historia de espionaje donde el personaje se infiltrará en el bando franquista, con el objetivo de denunciar la situación de los africanos en dicho ejército, mostrando imágenes como la de una tira de marzo de 1937 donde un soldado es acusado de espionaje por el simple hecho de ser africano (figura 13). En general, lo que *Buddy* mostraba era la preocupación que *The Afro-American* tenía en aquellos años por el uso que el levantamiento

franquista estaba haciendo de la población africana, obligándoles a luchar en su bando contra el Gobierno republicano.

Es curioso comparar esta postura con una de las pocas apariciones que hay de la guerra civil española en una tira masivamente distribuida por agencia. Se trata de *Don Winslow of the Navy*, creada el 5 de marzo de 1934 y distribuida por Bell Syndicated. Don Winslow fue creado por el teniente comandante Frank V. Martinek, un veterano de la Primera Guerra Mundial, después de que el almirante Wat T. Cliverius se quejara de las dificultades para reclutar soldados en el Medio Oeste. Ante este desafío, Martinek pensó que una tira de prensa centrada en la tradición y la valentía de la Marina estadounidense educaría y fascinaría a la juventud de Estados Unidos. La serie siempre trató de ser una herramienta propagandística para el Ejército, papel que jugó hasta su fin en 1955. Es evidente que una serie como esta encontró su máximo esplendor cuando estalló la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, antes de eso la referencia a otras guerras era una constante. En el caso de la guerra civil española, el personaje principal no se puede implicar profundamente debido a la neutralidad de Estados Unidos. Sin embargo, al principio del conflicto, Don Winslow se embarca en una misión para rescatar a ciudadanos estadounidenses que se encontraban atrapados en España al estallar la guerra. La historia, como corresponde a su alineación con el punto de vista del Ejército de su país, se ve siempre desde fuera de España. Don Winslow no interviene en la guerra en ningún momento. No se muestra el conflicto directamente. No hay ninguna mención a ninguno de los dos bandos. De hecho, la mayor dificultad del rescate es salvar a los ciudadanos estadounidenses sin entrar en territorio español para no infringir la posición de neutralidad, en una actitud totalmente contraria a la que mostraba *Buddy* en esos mismos años.

THE DAILY WORKER

Otro ejemplo de periódico fuera del *establishment* es *The Daily Worker*, el periódico del Partido Comunista de Estados Unidos. Se comenzó a publicar en 1924 en Nueva York. En general, reflejaba las opiniones predominantes del partido, aunque se hicieron algunos intentos de reflejar un espectro más amplio de la opinión de la izquierda estadounidense

(Schappes, 1944). Se publicó hasta el año 1958, pero su audiencia nunca fue muy elevada, ya que, en su apogeo, el periódico tenía una circulación de 35 000 ejemplares diarios. Evidentemente, con estas cifras no se podía permitir demasiados contenidos distribuidos por agencia, pero es que, además, la línea ideológica marcada por el periódico hacía que la mayor parte de esos contenidos no le resultaran interesantes. Esos dos motivos fueron la causa de que cuando empezó a incluir cómics en sus páginas, estos fueran de producción propia.

Uno de los cómics más interesantes de *The Daily Worker* es *Little Lefty*, creado en 1935 por Maurice del Bourgo (conocido como Del), como respuesta a *Little Orphan Annie* de Harold Gray, considerada una serie conservadora y contraria al *new deal*, en consonancia con las ideas de su autor. Antes de hablar de *Little Lefty* es interesante comentar brevemente la serie de Gray que, pese a su importancia y a su enorme repercusión, se ha dejado de lado en el capítulo dedicado a la cotidianidad, precisamente para comentar su aspecto ideológico que tiene sentido en este capítulo como contraposición a la serie creada por Del. *Little Orphan Annie* fue una serie que comenzó en 1924 bajo el manto, una vez más, del capitán Patterson. La historia comienza narrando la triste vida de la huérfana Annie en un orfanato de claro ambiente dickensiano, situación que cambiará radicalmente cuando es rescatada de esa institución por el multimillonario Oliver Warbucks. A partir de ahí se convertirá en un personaje que vive aventuras en un mundo fundamentalmente corrupto, siempre visto este desde la óptica personal e ideológica de su autor.

Para entender esta ideología, volvamos de nuevo a 1946, al capítulo ya mencionado del libro *While you were gone* dedicado a los cómics. En él, Milton Caniff no duda en definirse a sí mismo y a sus compañeros de profesión, especialmente a los autores de cómic de aventuras, como progresistas, fundamentalmente por esa lucha contra la injusticia que mostraban sus historias y que se ha visto en el capítulo anterior. En realidad, para Caniff ese progresismo tiene una excepción: se trata de Harold Gray debido, a la clara apología anti *new deal* y las muestras a favor del capitalismo más feroz que aparecieron durante muchos años en su serie. Conocida la trayectoria de Caniff en su serie *Steve Canyon* y su reputación posterior, resulta curioso que sea este autor el que realice esa

afirmación. Incluso, visto desde los ojos de hoy en día, en ocasiones resulta difícil defender esta idea cuando uno ve el tratamiento de determinados personajes orientales en los inicios de una serie como *Terry y los piratas*.

Sin embargo, el carácter reaccionario de la serie de Gray especialmente en los años de la Gran Depresión es evidente. No solo Oliver Warbucks ha hecho su fortuna como vendedor de armas durante la guerra, sino que se muestra una y otra vez como el hombre hecho a sí mismo resultado del sueño americano, entendido este como la consecución de los beneficios que aseguran las grandes empresas y la especulación financiera. Gray, a través de sus personajes, defiende una y otra vez la propiedad privada poniendo en boca de Annie (que no nos olvidemos que es una niña) frases como estas referidas a la gente que no tiene trabajo durante la Depresión: "¡Si tuvieran fe en sus propias fuerzas podrían hace uso de un crédito para poner un pequeño negocio o un puesto de venta como yo!", o "pero, ¿dónde están los sin trabajo? Yo solo conozco gente con ganas de trabajar y gente que quiere vivir en el ocio, a las espaldas de otros…", en un momento en que había 16 millones de parados en Estados Unidos.

En este panorama no es extraño que *The Daily Worker* publicara *Little Lefty* para mostrar que otra juventud era posible en Estados Unidos, a través de las andanzas de un jovencito y su banda de adolescentes urbanos progresistas en su lucha contra las injusticias creadas por la falta de igualdad del sistema capitalista. *Little Lefty* no tiene un benefactor millonario que le haga percibir la vida con una visión centrada en la consecución del sueño americano por medio del aumento de la riqueza individual. La serie entiende que para que haya supuestos triunfadores tiene que haber también perdedores y que esa derrota no siempre es el resultado de una falta de esfuerzo o capacidad, sino de unos condicionantes sociales injustos que crean unas inercias difíciles de romper. Esas situaciones son las que Del nos muestra una y otra vez en su serie a través de las andanzas de un chico de barrio y sus amigos. Un Yellow Kid de izquierdas que, de la misma manera que el personaje de camisón amarillo nos mostraba los patios traseros de las grandes ciudades, nos muestra, en su caso, la trastienda del sueño americano.

Una de las cuestiones que tiene en común *Little Lefty* con *Buddy* es que, cuando estalla la guerra civil española, la serie, siguiendo la línea editorial de *The Daily Worker*, muestra explícitamente su apoyo al bando republicano. En los tres años del conflicto hay 73 referencias explícitas a la guerra en España y muchas otras implícitas, porque forman parte de una trama en la que la guerra era el detonante, aunque no se mencione abiertamente. Hay numerosos ejemplos en los cuales Little Lefty se dirige directamente al lector pidiendo ayuda para los niños españoles, como la que aparece en la tira del 24 de abril de 1937 (figura 14). Estas tiras se publicaban normalmente los sábados y reflejaban las numerosas actividades que, en esos momentos, se organizaban en Nueva York con la misma finalidad. Era muy común ver anuncios de esas actividades en la misma página de *The Daily Worker* donde se publicaba *Little Lefty*. Por tanto, la tira servía como refuerzo y como reflejo de esa tendencia en la sociedad.

FIGURA 14

TIRA DIARIA DE *LITTLE LEFTY* DEL 24 DE ABRIL DE 1937

Fuente: ***The Daily Worker.***

Además de esas tiras aisladas, *Little Lefty* seguía la tradición de las series de aventuras y contaba una historia con continuidad. Y, en muchas ocasiones, la guerra civil española estaba implicada en su argumento. Por ejemplo, hay una historia en la que Little Lefty quiere unirse a la Brigada Lincoln, hasta que se da cuenta de que es demasiado joven. Su reacción a esta situación es crear la sección juvenil de la Brigada con todos los miembros de su banda. El autor también hace uso de otras historias más relacionadas con la vida de Lefty en su vecindario para mencionar la situación en España. Por ejemplo, cuando una constructora quiere destruir

el parque donde juega la banda, Little Lefty y sus amigos acampan en ese parque formando una resistencia contra esa empresa. Esta resistencia no es solo un ejemplo de la lucha de la clase trabajadora contra el capitalismo, sino que refleja la lucha del bando republicano contra los franquistas en Madrid. Hay varias menciones explícitas, siendo la más significativa el "No pasarán" que grita la banda cuando se enfrenta a la invasión capitalista (figura 15).

FIGURA 15

TIRA DIARIA DE *LITTLE LEFTY* DEL 5 DE AGOSTO DE 1937

Fuente: ***The Daily Worker.***

Otro ejemplo es el combate de boxeo organizado entre el profesor del colegio de Little Lefty y el abusón que aterroriza a todos los chicos del vecindario. No solo los beneficios de este combate se destinarán a ayudar a los niños españoles, sino que hay una analogía con los dos bandos en estos dos luchadores. El profesor es el intelectual generoso cuya fuerza física no es muy elevada y refleja al bando republicano, mientras que el abusón impone con brutalidad su fuerza física, pero carece de inteligencia. Esta es la visión que la parte de la sociedad de Nueva York que leía *The Daily Worker* tenía de la situación en España, donde, según su punto de vista, el régimen republicano favorecía el desarrollo intelectual en oposición a la fuerza impuesta por el franquismo. Esta analogía no es algo que provenga de una determinada una interpretación de la historia, sino que al final de la misma, el día del combate, se hace explícita. Al inicio de la lucha entre ambos, el profesor es machacado por el abusón y la reacción del público es decir "vencerá al profesor como Franco venció en Madrid". Por tanto, las referencias a la contienda española y el apoyo al bando republicano es algo explícito y recurrente en las aventuras de Little Lefty

como reflejo de un movimiento del apoyo que una parte de la sociedad de Nueva York mostraba hacia el Gobierno de la Segunda República.

Es interesante traer este caso de la guerra civil española porque, curiosamente, la referencia más importante a este conflicto en una serie distribuida por una agencia y, por tanto, con una distribución a nivel nacional, sucede, curiosamente, en *Little Orphan Annie* después de finalizada la contienda. El carácter reaccionario de Gray se ve claramente modificado después de Pearl Harbor, cuando Estados Unidos entra en guerra. En ese momento, el autor se convierte en uno de los más fervientes defensores de la lucha contra el fascismo y de las políticas de Roosevelt a este respecto. Como ejemplo más significativo se encuentra la historia "The Junior Commandos", que se narró prácticamente durante toda la guerra. Esta historia comienza con la labor de Annie en la venta de bonos de guerra para ayudar a las tropas norteamericanas, pero rápidamente se transforma en la lucha contra unos espías nazis infiltrados en Estados Unidos.

En este relato se introduce el personaje del Dr. Zee, que es un médico que ayuda a los más desfavorecidos en los años de la guerra por la simbólica cantidad de 1 dólar. Jeff Heer considera que el Dr. Zee es un homenaje de Gray a Roosevelt (Heer 2014: 7). No solo por su comportamiento socialista, sino, más explícitamente, porque unos meses después de que aparezca el personaje, este pierde su brazo, lo que no le impide continuar con su tarea desinteresada, afirmando que hay otros discapacitados importantes en la historia, en clara referencia a Roosevelt. Lo interesante respecto al Dr. Zee en este caso es que era un antiguo combatiente en la guerra civil española, aunque Gray nunca menciona explícitamente en qué bando luchó. Sin embargo, el hecho de que dejó España porque estaba horrorizado por la crueldad de la guerra y, más específicamente, por la falta de piedad, por la visión "de hombres y mujeres […] sacrificados como ganado" una vez acabado el conflicto le alinea claramente con el bando de los perdedores y constituye una de las críticas más ácidas a la política franquista después de haber ganado la guerra que se puede encontrar en los cómics estadounidenses de ese periodo. Paradójicamente, esta crítica viene de un autor considerado como reaccionario.

Esto demuestra dos cuestiones. Por un lado, el giro ideológico que se produjo en Estados Unidos ante la entrada de este país en la guerra, reflejado en la mayor parte de las series de esos años y del que *Little Orphan Annie* no fue una excepción. Por otro lado, que el hecho de la serialidad infinita hizo que muchas series tuvieran una duración de muchos años, incluso décadas, en la mayor parte de los casos, bajo los mandos de un mismo autor. Esto hace que los puntos de vista, algunos de ellos ideológicos, de los autores fueran adquiriendo matices con el tiempo, lo que pone en peligro una simplificación clasificatoria de determinados autores como progresistas o como reaccionarios, ya que su obra no deja de mostrar una evolución temporal de la sociedad y más en un medio, el de las tiras de prensa, tan condicionado por los acontecimientos históricos y sociales debido a su publicación junto con las noticias de la época.

Otro ejemplo de esta idea es otra serie de *The Daily Worker*, en este caso posterior a *Little Lefty*. Se trata de *Pinky Rankin*, de Dick Floyd, creada como respuesta a los numerosos héroes de aventura que, en los cómics, estaban luchando en la Segunda Guerra Mundial. *Pinky Rankin* es "la encarnación de la contribución de los comunistas americanos a la lucha contra el nazismo" (Giammanco, 1965: 239). Sin embargo, en ese caso la lucha contra los fascismos hace que, a nivel ideológico, sea difícil distinguir su historia de otras publicadas en esa época en series como la ya mencionada *Don Winslow* u otras como *Scorchy Smith*. No solo se trata de ese supuesto progresismo defendido por Caniff de los autores de cómic de aventuras en esos años (ya que en muchos casos un análisis profundo podría poner esta afirmación en duda), sino, de nuevo, una representación de lo que estaba sucediendo en Estados Unidos en esa época y que también demuestra el giro ideológico de Gray, el hecho de que las diferentes corrientes de pensamiento estaban alineadas en la lucha contra un enemigo común, claramente identificado, en esos momentos, como el mal hasta por los más reaccionarios. Así, la única diferencia claramente perceptible es que en *Pinky Rankin* el esfuerzo contra los totalitarismos europeos no se muestra como una lucha exclusivamente estadounidense, sino como un objetivo conjunto de la comunidad internacional. Así, la serie introduce personajes principales que pertenecen a la resistencia tanto francesa como de otros países invadidos por el nazismo, mostrando que la

lucha contra el opresor y el heroísmo no es algo estrictamente estadounidense, sino que se extiende a nivel internacional. Se trata de una visión menos americanista del conflicto, en consonancia con la posición que ya venía defendiendo *The Daily Worker* con anterioridad a Pearl Harbor y de la que *Little Lefty* era una parte con su petición explícita a favor de la intervención en España en apoyo del bando republicano.

Sirva en todo caso esta muestra de algunas series no demasiado conocidas y su diálogo con otras que sí se han incluido en la historiografía del cómic para mostrar la riqueza y la vastedad del mundo de los cómics de prensa, del que, a lo largo de estos capítulos, se ha intentado dar unas pinceladas. Con esto de cierra la primera parte de este libro, para dedicar la segunda parte al otro formato industrial del cómic de Estados Unidos en el que la serialidad y el carácter de medio de publicación de masas fueron rasgos fundamentales: el *comic-book*.

PARTE II

LOS *COMIC-BOOKS*

CAPÍTULO 6

LA LLEGADA DE UN NUEVO FORMATO

Como ya hemos visto, a mediados de los años treinta Estados Unidos era un país enormemente consumidor de entretenimiento a través de diferentes medios por diferentes causas, incluyendo la necesidad de evasión derivada de la Gran Depresión. El cine era una cita semanal casi obligada para los estadounidenses, con sus programas interminables que incluían una o más películas, algún episodio de un serial y uno o varios cortometrajes de animación. Es decir, la idea es que hubiera un contenido variado para que la asistencia a las salas formara parte de la liturgia familiar. La radio estaba también en su apogeo, con seriales de todos los géneros posibles que aglutinaban millones de oyentes en torno al transistor con momentos culminantes en cuanto a impacto, como la dramatización de *La guerra de los mundos* de H. G. Wells que realizó Orson Welles en 1938, haciendo creer al oyente que la invasión marciana era algo real. En cuanto al cómic, estábamos en una época dorada para las tiras de prensa con unos números en cuanto a lectores del orden de las decenas de millones, como se ha mostrado en el capítulo 3.

Sin embargo, este medio estaba perdiendo una parte importante de su audiencia: la infantil. Aunque siempre quedaban los suplementos dominicales a color, muchos niños no tenían acceso a las tiras diarias, porque cuando su padre regresaba a casa con el periódico era tarde para ellos. Además, aquellos que tenían la fortuna de poder leer estas historias solo podían acceder a las publicadas en el periódico que comprara su progenitor, es decir, aquellas distribuidas por la agencia que diera servicio a ese periódico. Evidentemente, en un mundo tan extenso como el del cómic de prensa de aquellos días, eso implicaba que un determinado niño no podía leer un gran número de historias interesantes y, sobre todo, no tenía ninguna capacidad de elección en cuanto a qué personajes seguía, ya

que estaba condicionado por la elección de su padre a la hora de comprar la prensa. Por tanto, rápidamente, surgió la necesidad de otro formato. Uno cuyo contenido estuviera íntegramente dedicado al cómic como un medio de entretenimiento de gran importancia en esa época, pero que fuera barato y popular y accesible para una infancia que estaba deseosa de devorar historias narradas en viñetas. Así nació el *comic-book* (en su forma más común, un cuadernillo con grapas que contiene una o varias historias).

LOS PRIMEROS *COMIC-BOOKS*

Algunos autores datan el nacimiento del *comic-book* en el año 1934 con la aparición del número 1 de *Famous Funnies*. En realidad, es bastante difícil encontrar su verdadero inicio, porque desde el año 1929 ya se estaban creando *comic-books* con intenciones promocionales que se regalaban en gasolineras o zapaterías, entre otros lugares, normalmente con fines promocionales, ya que incluían historias de personajes que, a su vez, tenían su propio serial radiofónico o cinematográfico. Lo que sí parece claro es que *Famous Funnies* fue el primer *comic-book* que se empezó a vender comercialmente gracias, además de a los factores mencionados anteriormente, al éxito que estaban teniendo los cómics promocionales. En todo caso, inicialmente los *comic-books* se limitaban a reimprimir historias ya publicadas previamente en la prensa de algunas de las series de más éxito en ese momento, tratando de cumplir ese objetivo de hacerlas accesibles a los lectores que no seguían determinados periódicos y, por tanto, no podían seguir las andanzas de determinados personajes.

En cualquier caso, el formato fue un éxito. Aunque no hay datos exactos de ventas en aquella época, parece claro que los *comic-books* de más éxito vendían varios millones de ejemplares y, sobre todo, el formato permitía que los niños compartieran sus cómics con sus amigos, multiplicando el número real de lectores de cada ejemplar. El mercado se fue expandiendo y el número de títulos se fue multiplicando, y el final de los años treinta fue une efervescencia de nuevas cabeceras que se ponían a la venta, algunas de las cuales duraban muy pocos números, mientras que otras se publicaban de forma continuada, pero que, en todo caso, produjo una inundación de los kioscos y demás puntos de venta en Estados Unidos.

Ante esta circunstancia es evidente que el siguiente paso en el desarrollo del medio tenía que ser incluir material original creado específicamente para el nuevo formato. Esta circunstancia que, a veces se ha achacado a la falta de material de tiras de prensa para satisfacer la demanda del mercado de *comic-books*, se produjo realmente no tanto por ese motivo, sino porque ese material estaba controlado por unas pocas agencias que poseían o tenían acuerdos con un número limitado de editoriales de *comic-books*. Cuando el éxito hizo que muchos otros editores quisieran acceder a ese mercado en expansión sin tener acceso al material procedente de las tiras, se vieron obligados a contratar autores que desarrollaran historias específicas para sus nuevos lanzamientos (Mitchell, 2019: 16-19). Así, se produjo la aparición del primer número de *New Fun Comics* a principios de 1935, publicado por National Comics (la que luego sería DC Comics), la primera cabecera que contenía material totalmente inédito creado para el nuevo formato.

Una cuestión interesante de estos primeros *comic-books* autónomos, que enlaza con el tema de la serialidad, es la transformación que se produjo en el mecanismo narrativo. Aunque, por ejemplo, inicialmente en *New Fun Comics* aparecían varias series de una página con "continuará" imitando el modelo de la página dominical y, por tanto, la serialidad infinita que se había impuesto en muchas de las series de prensa de más éxito, muy pronto se impuso en el formato la inclusión de un conjunto de relatos cortos (de entre 4 y 10 páginas, en general) que permitían ofrecer al lector una mayor variedad de personajes y de géneros. Por tanto, los primeros autores de *comic-books*, a la hora de desarrollar sus relatos, tuvieron que buscar ideas para contar una historia completa en tan corta extensión, en contraposición con la estructura de serie continuada que era norma en la prensa. Por ese motivo, para autores como Inge, estas primeras historias son deudoras de la forma de estructurar los relatos llevada a cabo por los maestros de la narración en forma de novela corta, de los que Poe era un claro exponente (Inge, 2008). Una transformación narrativa que perdurará en el *comic-book* con algunas excepciones durante varias décadas, prácticamente hasta los años sesenta.

LOS SUPERHÉROES

El mercado del *comic-book* sufrió una revolución con la aparición del personaje de Superman en el número 1 de *Action Comics* con fecha de portada de junio de 1938. Jerry Siegel y Joe Shuster, tras ver rechazado su personaje por diferentes agencias de prensa y editoriales, se lo ofrecieron a los editores de National Comics y el resto ya es historia. Superman fue un éxito inmediato, con tiradas entre los cinco y los diez millones de ejemplares, y fue el primer personaje de cómic en obtener una revista con su nombre, al año siguiente. A partir de ahí y, como fruto de este éxito, la propia National y el resto de competidores empezaron a lanzar personajes con superpoderes intentando imitar el éxito del Hombre de Acero. Todas las series que, como ya hemos dicho, funcionaban como antologías que contenían varios personajes, partir de los años cuarenta tenían al menos un superhéroe (normalmente más) entre sus contenidos. Y también, imitando a Superman, se crearon nuevas series que recibían su nombre de alguno de esos personajes que habían sido presentados en las diferentes antologías. Así aparecieron series como *Batman*, *Wonder Man*, *Daredevil* (sin relación con el personaje posterior de Marvel) o *Captain Marvel*. Pero es que además otros personajes sin superpoderes cambiaron el tono de sus historias para adaptarse al patrón superheroico, transformándose en aventuras de lo que entonces se llamó “mystery men”. El número de imitadores de Superman, en todo caso, fue enorme, rozando o rebasando directamente lo que se entiende como plagio en alguno de ellos, lo que llevó a National a denunciar a diferentes compañías debido a ese supuesto plagio (Fernández Sarasola, 2020).

Hay un aspecto que será importante en el desarrollo de Superman, y es que sus creadores eran hijos de inmigrantes judíos. Probablemente esa fuera la causa del rechazo de algunas agencias, ya que algunos periódicos tenían muchos lectores entre la comunidad alemana de Estados Unidos, que era muy importante en aquellos años. Como afirma Danny Fingeroth, la influencia de la persecución judía y posteriormente del Holocausto en Superman es evidente (Fingeroth, 2007). Un inmigrante (en este caso de un planeta lejano) que tiene que esconder su identidad para poder

relacionarse con la gente (referencia evidente al cambio de nombre que los judíos realizaban al llegar a Estados Unidos). Además, en su identidad civil es una persona tímida y oprimida, pero que puede convertirse en un trasunto de un *golem* para poder luchar contra las injusticias, mostrando el deseo subyacente del pueblo judío de rebelarse contra su destino. Este deseo se hace explícito cuando comienza la Segunda Guerra Mundial, ya que, antes de que Estados Unidos se involucre en el conflicto, Superman aparece en los cómics luchando contra los nazis. Teniendo en cuenta la repercusión popular de las historias de Superman en la época, uno de los objetivos de los autores de estos relatos era tratar de apoyar la entrada de su país en la guerra, hasta el punto de que el ministro de propaganda de Hitler, Joseph Gobbels, en un artículo de prensa de 1940, califica a Superman de judío y le acusa de ser un arma contra el nazismo (Fingeroth, 2007: 41). Muestra clara del impacto de las historias de Superman en aquella época y del servicio que prestaban a la causa de la comunidad judío-estadounidense de apoyar la participación de Estados Unidos en la guerra.

Pero no solo Siegel y Shuster eran de ascendencia judía. También lo eran otros dos creadores de *comic-books* importantes en esa época, Joe Simon y Jack Kirby. De ahí que cuando Timely Comics (la antecesora de lo que hoy es Marvel Comics) les encargara la creación de un superhéroe, su objetivo principal era advertir de la amenaza del nazismo e impulsar la participación de Estados Unidos en la guerra. Así apareció en 1941 el Capitán América, cuyos enemigos iniciales eran villanos de origen nazi, siendo especialmente destacable la portada del primer número, donde el protagonista aparece propinándole un puñetazo al mismísimo Hitler, hecho tuvo como consecuencia la recepción en la editorial de múltiples cartas de amenaza dirigidas a los autores por parte de miembros de la comunidad germana de Estados Unidos. Toda esta época del origen del *comic-book* está perfectamente retratada en la novela *Las asombrosas aventuras de Kavalier y Klay*, de Michael Chabon, premio Pulitzer en 2001, donde los protagonistas son un trasunto de Siegel y Shuster, con algunos toques de Simon y Kirby, y donde la relación del primer *comic-book* de superhéroes con la experiencia judía es tratada con profundidad. También es interesante

como retrato de esta época la novela gráfica *The Dreamer*, del autor, también de origen judío, Will Eisner.

Cuando llega la Segunda Guerra Mundial, los superhéroes no tienen que alistarse como sucedió con los personajes de las tiras de prensa, porque la mayoría ya llevaban tiempo luchando contra los nazis como intento de concienciación de estos autores judíos acerca del peligro que se cernía sobre Europa y la necesidad de que Estados Unidos se involucraran en la contienda. Así, como afrma Hajdu, "Namor […] llevaba combatiendo a los nazis desde febrero de 1940 y el héroe que vestía la bandera, el Capitán América, le había propinado un puñetazo al mismísimo Hitler en la portada de su primer número […] en marzo de 1941" (2018: 67). Sin embargo, parte de esta potencia del superhéroe para luchar contra el régimen nazi se perdió, curiosamente, una vez estalló la contienda. Por supuesto que estos personajes se alinearon en contra del Eje, pero su lucha estuvo más centrada en detener a saboteadores, espías y científicos en territorio estadounidense, evitando la lucha en las trincheras ante la incapacidad de poder explicar por qué personajes tan poderosos no acababan inmediatamente con el conflicto. Ejercían, sin embargo, una labor más interesante en las páginas de anuncios del *comic-book*, animando a los jóvenes a alistarse o a la compra de bonos de guerra. No es que no hubiera series con aventureros no superheroicos que luchaban en el frente, como es el caso de Airboy, pero personajes como Superman o el Capitán Marvel, de gran impacto en ese momento quedaron fuera del frente con la supuesta excusa de que eran más necesarios en casa.

De hecho, solo hay un número de Captain America dedicado a la lucha en el frente, y Superman empleó la excusa de haber fallado, como Clark Kent, el examen médico en la prueba de la vista, cuando su visión de rayos X le hizo confundir la tablilla con las letras que tenía que discernir con las que había en la habitación contigua. En todo caso, estos personajes se quedaron en su país luchando contra los nazis y japoneses infiltrados en suelo estadounidense, incluyendo en este último caso a los japoneses-americanos que durante esa época estaban siendo encerrados en campos de internamiento en uno de los episodios más vergonzantes para Estados Unidos de toda la Segunda Guerra Mundial. Probablemente, esta falta de implicación directa, junto con la reducción de páginas y cabeceras

derivadas de la escasez del papel, fue lo que hizo que el número de superhéroes y “mystery men” fuera disminuyendo durante los años del conflicto, circunstancia que se acrecentó con el final de la guerra. No es que los superhéroes desaparecieran, como demuestra Rodríguez Moreno (2010), pero sí que muchas series cerraron y el número de lectores fue reduciéndose, lo que supuso una pérdida de importancia de estas figuras en el mercado del *comic-book*, con unas consecuencias para el formato que se comentarán a continuación.

DOS GÉNEROS DE ÉXITO: EL ROMANCE Y EL TERROR

El declive que fueron sufriendo los superhéroes durante la Segunda Guerra Mundial y su casi desaparición al final del conflicto trajo, como cosa positiva, la diversificación de géneros en el *comic-book*. Géneros ya establecidos en el cine, como el *western*, la ciencia ficción o el *noir*, encontraron en el cómic un nuevo medio en el que contar sus historias. Entre estos géneros hay dos que destacan por varios motivos, pero sobre todo por lo original de su propuesta que, al final, jugó en su contra con la llegada del Comics Code. El primero de ellos es el romance. El primer cómic romántico apareció en 1947 con el título de *Young Romance* (figura 16) y fue una creación de Joe Simon y Jack Kirby, los creadores del Capitán América. Ya desde su portada sus intenciones eran claras. Bajo el epígrafe “diseñado para los lectores de comics más adultos”, los cómics románticos intentaron romper esa visión de producto infantil que tenía el formato del *comic-book*. Como sucedía en esa época cuando algo tenía éxito, entre finales de los cuarenta y principios de los cincuenta se produjo una enorme proliferación de series relacionadas con el romance, de manera que, al igual que había sucedido una década antes con los superhéroes, cada editorial tenía, al menos, una cabecera de este tipo de cómics (Nolan, 2018), siempre manteniendo el formato de contenedor de varias historias breves típico del *comic-book* de aquella época. La revolución del cómic romántico vino marcada por su enfoque temático. Basados en las revistas de confesiones que triunfaban en aquellos años, normalmente estaban narrados en primera persona por el protagonista de la historia, que aprovechaba ese modelo de narración para mostrar sus

sentimientos. Pero la verdadera revolución se produjo porque entre los temas que se trataban estaban los celos, las infidelidades y las rupturas y, en muchos casos, el sexo más o menos explícito. Además, aunque vistos hoy en día esta afirmación puede resultar paradójica, estos temas se trataban con la intención de que mostraran una imagen adulta de las relaciones amorosas, incluyendo una representación de la mujer alejada del canon de la modelo de *pin up* tradicional utilizada para el deleite de los lectores de *comic-book*, supuestamente mayoritariamente masculinos.

FIGURA 16

PORTADA DEL NÚMERO 1 DE *YOUNG ROMANCE*

Fuente: Kirby (1947).

Otro tipo de cómic que buscó una aproximación más adulta fue el cómic de terror. Este género, obviamente, se adaptaba muy bien al formato de relato corto imperante en el *comic-book*, como heredero del cuento gótico popularizado por Edgar Allan Poe (Inge, 2018). Según Jiménez

Varea, el primer cómic de este tipo probablemente sea *Yellowjacket Comics*, publicado por Charlton de septiembre de 1944 a junio de 1946, especialmente gracias a las historias cortas llamadas *Tales of Terror* que se incluían en esta serie y en las que se podían encontrar adaptaciones de, precisamente, obras de Edgar Allan Poe, como “El gato negro” o “La caída de la Casa Usher”. Por otro lado, la importancia de *Yellowjacket Comics* no solo es que fue un pionero, sino también la inclusión de un personaje que sería primordial en este tipo de cómics durante varios años: el anfitrión, que es un narrador que cuenta la historia y es muy importante en las series de terror porque les proporciona un personaje fijo que da un enlace común a historias muy diferentes. Era una manera, por tanto, de introducir la serialidad en historias que, por lo demás, tenían un carácter autoconclusivo. La idea del anfitrión provenía de las series de radio de misterio y suspense y, en el caso de *Yellowjacket Comics*, tomó la forma de una vieja bruja.

El primer cómic completamente dedicado a las historias de terror apareció bajo la cabecera titulada cabecera *Eerie*, publicada en enero de 1947 por la editorial Avon. Fue un solo número que tiene gran importancia porque abrió el camino a otros cómics dedicados al horror, de manera que, como bien recoge Jiménez Varea (2003), a partir de la información incluida por George Suarez en una serie de artículos incluidos en su serie *Tales Too Terrible to Tell* (1993), dedicada a la reimpresión de relatos clásicos de terror de los cincuenta, este género era algo común en los *comic-books* de finales de los cuarenta y, sobre todo, a principio de los cincuenta, hasta el punto de que en esos años se publicaron 123 cabeceras distintas destinadas al terror, lo que supuso la aparición en el mercado de un total de 1450 *comic-books* relacionados con el horror gótico durante aquella época. Aunque entre esa cantidad de cómics de terror hay algunas obras muy estimables, la mayor parte han sido eclipsadas por la repercusión posterior que tuvieron los cómics de la EC, tanto por su calidad artística como por el papel que jugaron en las sesiones del Senado que dieron lugar al Comics Code. EC fue una editorial fundada por Max Gaines en 1945 con el nombre de Educational Comics. Max Gaines venía de la publicación de cómics de superhéroes para All-American Comics, pero ciertas diferencias con el personal de esa editorial lo llevaron a

decidir financiar su propia compañía. El nombre Educational Comics era completamente adecuado para la línea temática seguida por Gaines, ya que publicaba principalmente historias educativas dirigidas a los niños, incluyendo adaptaciones de la Biblia y biografías de figuras importantes de la historia y la ciencia. La editorial siguió funcionando hasta que, en 1947, Max Gaines murió en un accidente aéreo y su hijo, William, heredó la compañía teniéndose que enfrentar a dos circunstancias: los problemas financieros de esta y su falta de interés en los cómics.

William Gaines al principio dejó la empresa en manos de los colaboradores de su padre. Sin embargo, la llegada del artista Albert B. Feldstein en 1948 le hizo interesarse en hacer la compañía comercialmente rentable. Por esta razón, cerró la línea dedicada a los Educational Comics y cambió el nombre de la editorial a Entertainment Comics. Gaines, con el apoyo de Feldstein, comenzó en ese momento a publicar un conjunto de cómics que corresponden principalmente a cuatro géneros: terror, crimen, ciencia ficción y comics de guerra, además de MAD Magazine, la famosa revista de humor que sobrevivió hasta el año 2018. La estructura de todos estos cómics era muy similar: aproximadamente cuatro relatos con un número de páginas de entre seis y ocho cada uno, estructurados como los cuentos góticos clásicos. Esta nueva línea editorial de la compañía fue un éxito inmediato y, a pesar de su corta duración (hasta 1954 con la aparición del Comics Code), marcó una forma de entender el horror gótico en los cómics, no solo en esos años, sino también después de que este editor desapareciera de la industria. Para hacerse idea del éxito de EC hay que comentar que Gaines, inicialmente, intentó ocultar las cifras de ventas a sus competidores para evitar la inundación del mercado con títulos de terror de otras compañías. Este hecho no evitó que, al final, las cifras se hicieran públicas y la cantidad de cómics de este género se multiplicara a principios de los años cuarenta, como ya se ha comentado.

Se pueden mencionar varias razones para justificar el éxito de EC y su gran influencia en los cómics de terror. Pero sería injusto no considerar que la razón principal era la calidad de las historias. Este nivel de calidad era algo común a todos los géneros que se publicaban en los cómics de la compañía, pero fue especialmente notable en los de terror. Cabeceras como *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*

contenían en sus páginas historias de autores tan importantes como Johnny Craig, Reed Crandall, Jack Davis, Will Elder, George Evans, Frank Frazetta, Graham Ingels, Jack Kamen, Bernard Krigstein, Joe Orlando, John Severin, Al Williamson, Basil Wolverton y Wally Wood. La mayoría de estos autores hicieron algunos de los mejores trabajos en sus carreras para EC, con historias llenas de imaginación. Historias que, a veces eran originales, pero otras adaptaban, con más o menos fidelidad, obras provenientes de la literatura, la mayoría de las veces sin acreditar su origen, porque la gran cantidad de historias que se publicaban cada mes creó la necesidad de obtener ideas de cualquier fuente posible.

Otra razón importante del éxito de la EC fue su intento de crear una fuerte conexión con el lector. Gaines quiso que los lectores se sintieran involucrados en la creación de los cómics. Para ello, cada cómic de la EC tenía algunas características fijas que lo acercaban al lector. No solo la presencia del mismo anfitrión en cada una de las series, sino también, lo que es más importante, la presencia de algunos autores fijos en cada cabecera, autores que estaban debidamente acreditados, algo que no era muy habitual en ese momento. Este conocimiento de los autores, junto con el intercambio de opiniones que se producía entre Gaines o los editores y los lectores en la sección de correo de los lectores, creó un sentido de participación en la audiencia que favoreció la creación de un fuerte *fandom* en torno a EC, fortaleciendo el atractivo popular de sus historias. La última razón importante del éxito de la EC era el tono de las historias. Este tono tiene un factor clave en las grandes ventas de sus cómics y, en cierta manera, también fue la razón de su desaparición. Las historias de la EC tenían un tono más adulto que la mayoría de las que se publicaban en otros cómics en esos años, con algunas muy truculentas con un tono gótico que reflejaban los temores de la sociedad estadounidense de ese momento. Historias que trataban temas como el adulterio, el acoso laboral, los problemas familiares o la violencia doméstica, que preocupaban a la sociedad estadounidense puritana de los años cincuenta, con una estructura de historias cortas con un clímax final sorprendente, incluyendo algún elemento que demostraba algo de justicia poética que, de una manera extraña, proporcionaba consuelo al lector a pesar del tono de la historia.

EL *COMICS CODE*

Los dos géneros mencionados, el romance y el terror, eran para algunos lectores algo anómalo para un formato que buena parte de la sociedad identificaba con una lectura propia para niños. Hay que tener en cuenta que en los tiempos anteriores a la enorme popularización de la televisión los *comic-books* eran una de las principales fuentes de entretenimiento para los estadounidenses y especialmente para los jóvenes. Como se menciona en el documental para televisión *Confidential File: Horror Comic Books* emitido el 9 de octubre de 1955 y dirigido por Paul Coates, columnista de *Los Angeles Mirror*, los *comic-books* en los años cincuenta vendían millones de ejemplares cada mes y, en promedio, cada ejemplar se compartía con diez amigos (abriendo la posibilidad de leer diez cómics, comprando solo uno), por lo que alcanzaban un porcentaje muy alto de la población. Aunque es muy simplista considerar la división de que las tiras de prensa se dirigieron a un público adulto (que compraba los periódicos) y los *comic-books* a un público más joven, es cierto que la aparición de este formato fue un fenómeno que trajo seguidores muy fieles entre los niños y los adolescentes que seguían las aventuras de sus héroes favoritos cada mes. En todo caso, esta división de las audiencias entre las tiras de prensa y los *comic-books* era algo más asociado al prestigio social.

Hasta la Segunda Guerra Mundial, con el mercado dominado por historias de superhéroes, esto no fue un problema. Aunque se ha discutido mucho sobre los valores morales de las primeras historias de superhéroes, los principios que estas transmitían, especialmente el patriotismo, estaban bien considerados por la sociedad. Con la presencia masiva de otro tipo de géneros y, especialmente, con el enfoque adulto que intentaron introducir los cómics románticos y de terror, la cosa cambió radicalmente. Los cómics ya no se dirigían exclusivamente a los niños. Sin embargo, los niños continuaban leyendo *comic-books*. El hecho de que en los kioscos empezaran a aparecer series cuyas historias tenían un tono más adulto, incluidas historias llenas de muerte y sangre o que trataban temas como la venganza, el adulterio y la alienación del individuo en la sociedad estadounidense y, lo que es peor, en la familia estadounidense fue

demasiado para una parte de la sociedad que veía estos relatos como una amenaza a su forma de vida. Sin embargo, esta preocupación por el contenido de las historias que los jóvenes leían es anterior a la aparición a los géneros del romance y del terror. Como se puede ver en Fernández Sarasola (2019), este fenómeno comenzó muy temprano, en 1947, cuando un estudio intentó vincular la delincuencia juvenil con la lectura de cómics. El argumento era que la mayoría de los delincuentes juveniles leían cómics. Los resultados del estudio corroboraban esta afirmación, simplemente, porque en ese momento la mayoría de las personas, especialmente los jóvenes, fueran delincuentes o no, leían cómics, pero esto no evitó que se creara un vínculo directo entre la lectura de cómics y la violencia causada por la juventud, especialmente a través de algunas instituciones como la National Organization of Decent Literature (NODL).

La figura clave de esta campaña en contra de los cómics fue el psiquiatra Frederic Wertham, quien comenzó a advertir sobre los peligros derivados de su lectura en 1948. Wertham, un inmigrante alemán, ha sido siempre considerado una figura conservadora, ya que ha pasado a la historia por esta campaña. Sin embargo, su ideología era completamente contraria a la de la NODL y, en su momento, era conocido por su labor de ayuda a los sectores menos privilegiados de la sociedad, incluyendo su trabajo por la igualdad interracial. Sin embargo, Wertham estaba fascinado por su principal objeto de estudio: la fascinación por la violencia en los medios de comunicación, eje central de su primer libro, *The Show of Violence*, publicado en 1948. Esta experiencia con la representación de la violencia en los medios de comunicación hizo que Wertham se interesara por los cómics y se pusiera del lado de sus detractores. Wertham hizo pública su postura en el simposio celebrado en Nueva York titulado “La psicopatología de los cómics”, que fue el punto de inicio del aumento de la preocupación entre la opinión pública sobre el peligro de los cómics para la infancia, especialmente después de que los argumentos de Wertham se publicaran en *Collier’s*, una revista de gran difusión. La industria del cómic intentó protegerse a través de la creación de un código de autorregulación creado bajo el paraguas de una supuesta Association of Comics Magazine Publishers (AICMP). Sin embargo, aunque este hecho calmó a la opinión general durante un tiempo, el carácter ficticio de esta

asociación hizo que esta situación no durara, ya que la mayoría de editoriales hacían lo que les parecía oportuno y, por tanto, el código no supuso un cambio real en el contenido de los cómics.

Por ese motivo, a principios de los años cincuenta, las críticas contra los cómics reaparecieron y alcanzaron su punto culminante cuando Wertham publicó su libro *The Seduction of the Innocent*, en 1954 (precedido por un extracto publicado en noviembre de 1953 en la revista *Ladies' Home Journal*, de nuevo una revista de gran difusión, en este caso especialmente entre las madres de familia estadounidenses). El ataque contra los cómics en el libro fue muy duro e incluía no solo a los cómics de terror, sino también prácticamente a cualquier otro tipo de cómic. De hecho, Wertham se refería en su libro a los cómics de crímenes y era especialmente duro con los cómics de superhéroes, ya que su base eran los crímenes que cometían los diferentes supervillanos. Wertham declaró que los cómics estaban llenos de imágenes de violencia que incitaban a los jóvenes estadounidenses al crimen y también habló de otras perversiones incluidas en ellos, como imágenes amables de la homosexualidad que, según Wertham, se mostraban en algunas historias (el ejemplo de la relación entre Batman y Robin fue el más famoso, pero también hablaba de la incitación al lesbianismo por parte de Wonder Woman). Según el psiquiatra alemán estas imágenes eran la causa de la depravación que mostraban las nuevas generaciones de estadounidenses. Tampoco le gustaba la imagen que de las relaciones de pareja ofrecían los cómics románticos, cuyos temas, según él, en ocasiones no eran demasiado diferentes a los de los cómics de crímenes, sino que simplemente cambiaban el enfoque.

The Seduction of the Innocent tenía mucha menos base científica que *The Show of Violence*. De hecho, no hay ningún estudio numérico ni de caso en todo el libro de Wertham. Y cuando aparecen números es para decir que había niños y adolescentes que leían entre 10 y 20 *comic-books* de terror diariamente, con lo que eso suponía que al cabo de un año se habían leído unas 15 veces la producción promedio en esos años, lo cual evidentemente parece poco probable, entre otras cosas, por motivos económicos y, en todo caso, denotaría otras obsesiones diferentes a las que Wertham quería mostrar. Sin embargo, su impacto popular fue enorme, de

tal manera que el Subcomité de Delincuencia Juvenil del Comité del Poder Judicial del Senado de los Estados Unidos se vio obligado a actuar. Este comité hizo declarar, en abril de 1954, algunos miembros de la industria y algunos expertos del campo entre los más famosos fueron Wertham y Gaines. Los argumentos convincentes presentados por Wertham junto con su apoyo popular (especialmente entre las ramas más conservadoras de las asociaciones de padres) y la desafortunada declaración de Gaines defendiendo el buen gusto de sus cómics dieron como resultado una resolución del comité a favor de la posición sobre el peligro de los cómics. El hecho de que una de las claves de esas audiencias fuera la torpe defensa que Gaines hizo sobre el buen gusto de la portada de número 22 de *Crime Suspenstories* (figura 17), indicando que una portada de mal gusto hubiera sido aquella en que la cabeza estuviera situada en un lugar más alto para que se viera la sangre gotear, ha hecho que, en muchas ocasiones, se entendiera que la campaña de Wertham era contra el cómic de terror, cuando, en realidad, apuntaba contra todo tipo de cómics, con énfasis, por la cantidad de páginas dedicadas en su libro, en el cómic de superhéroes.

FIGURA 17

PORTADA DEL NÚMERO 22 DE *CRIME SUSPENSTORIES*

Fuente: Craig (1954).

Como resultado de la resolución del Comité a favor de Wertham, en la que se indicaban los peligros de los cómics se produjo el nacimiento, en septiembre de 1954, de The Comics Magazine Association of America (CMAA), que constituyó el Comics Code, un código para regular el

contenido de los cómics publicado, de manera que no fueran peligrosos para la infancia, y que incluía reglas como estas (Nyberg, 1998: 166-168):

- Los crímenes nunca se presentarán de tal manera que generen simpatía por el criminal, que promuevan la desconfianza en las fuerzas de la ley y la justicia o que inspiren el deseo de imitar a los criminales.
- Si se representa un crimen, será siempre como una actividad sórdida y desagradable.
- Los delincuentes no se presentarán de manera glamurosa u ocupando una posición que genere un deseo de emulación.
- En todo caso, el bien triunfará sobre el mal y el criminal será castigado por sus fechorías.
- Se prohibirán las escenas de violencia excesiva. Se eliminarán las escenas de tortura brutal, disparos con arma de fuego excesivos e innecesarios, agonía física o crímenes sangrientos y horripilantes.
- Ninguna revista de cómics usará la palabra “horror” o “terror” en su título.
- No se permitirán las escenas de horror, de derramamiento de sangre excesivo, de crímenes sangrientos u horripilantes, de depravación, lujuria, sadismo o masoquismo.
- Se eliminarán todas las imágenes espeluznantes, desagradables y horripilantes.
- La inclusión de historias relacionadas con el mal se publicarán solo cuando la intención sea ilustrar un problema moral y en ningún caso el mal se presentará de manera atractiva, ni de manera que pueda dañar la sensibilidad del lector.
- Se prohíben las escenas relacionadas con muertos vivientes, tortura, vampiros y vampirismo, espectros, canibalismo y hombres lobo.
- Se prohíbe la blasfemia, la obscenidad, la vulgaridad y las palabras o símbolos que hayan adquirido significados indeseables.
- La desnudez en cualquier forma está prohibida, al igual que cualquier exposición del cuerpo indecente o indebida.
- Las imágenes sugerentes y lascivas y las posturas sugestivas son inaceptables.

- Las mujeres se dibujarán de manera realista sin exagerar ninguna cualidad física.
- Las relaciones sexuales ilícitas no deben insinuarse ni retratarse. Las escenas de violación y las anormalidades sexuales son inaceptables.
- La seducción y la violación nunca se mostrarán ni se sugerirán.
- La perversión sexual o cualquier referencia a la misma están estrictamente prohibidas.
- No se permitirá la desnudez con fines meramente exhibicionistas ni las posturas salaces en la publicidad de ningún producto. Las figuras vestidas nunca se presentarán de manera que sean ofensivas o contrarias al buen gusto o la moral.

Un par de cuestiones que merecen ser matizadas. Por un lado, la cruzada de Wertham encontró el rechazo de una parte de la sociedad que entendía que las propuestas del psiquiatra alemán suponían un tipo de censura que atentaba contra la libertad de expresión. Antes de la publicación de *The Seduction of the Innocent* había aparecido un número especial de la revista académica *Journal of Educational Sociology*, en diciembre de 1949, donde se recogían una serie de artículos de prestigiosos científicos defendiendo las bondades de la lectura de cómics con una serie de estudios con un mayor rigor científico que el estudio de Wertham. Sin embargo, evidentemente, el impacto de una revista académica no hacía sombra al de una revista de propósito general como *The Ladies' Home Journal*, que superaba el millón de suscriptores y que era leída, sobre todo, por madres de familia a las que Wertham se supo ganar tocando la fibra sensible describiendo el desastre que suponía la lectura de cómics para el futuro de sus hijos.

Por otro lado, merece destacar que en su estudio Wertham dejaba claro que no se estaba refiriendo a las tiras de prensa, a las que consideraba algo respetable. No es que las tiras no hubieran tenido en años anteriores un rechazo por parte de un sector de la sociedad (Sarasola, 2019), demostrando que estas cruzadas no tenían lugar tanto por el contenido, sino por una idea errónea de control a la juventud. Sin embargo, en ese momento Wertham era consciente de la respetabilidad que se habían ganado los autores de cómic de prensa, junto con el elevado número de lectores adultos que estos tenían. Lectores adultos dispuestos a apoyar un

control de las lecturas de sus hijos, pero a los que no les hacía ninguna gracia que se juzgara el contenido de las suyas. Wertham, consciente de esto, distingue claramente un tipo de cómics de otros, no tanto por su convencimiento de que fueran cosas diferentes como por el hecho de que no quería ganarse enemigos para su cruzada. De hecho, Walt Kelly, creador de Pogo, y Milton Caniff fueron citados a las audiencias del Comité del Senado contra los cómics, en las que dejaron claro, bajo su punto de vista, el superior valor artístico de las tiras de prensa y el control al que eran sometidas por los editores de los periódicos y las agencias que aseguraban dicha calidad, punto de vista que fue compartido con los miembros del Comité, que dejaron al cómic de prensa fuera del efecto de su dictamen posterior.

La importancia del Comics Code viene dada por su implantación en el mercado del *comic-book* hasta el año 2010 con solo dos modificaciones (en 1971 y 1989) y supuso un cambio completo en cómo se representaba el terror en los cómics. Con las reglas presentadas anteriormente, era evidente que la forma en que la EC se impuso comercialmente en los años cincuenta no tenía lugar y, por lo tanto, esta compañía tuvo que cerrar toda su línea editorial dedicada al crimen y al horror y el resto de las empresas tuvieron que adaptarse a los nuevos tiempos, con la consecuencia de la desaparición casi completa del terror en los cómics. Pero no solo el terror se vio afectado. Los cómics de romance tal y como se conocían no tenían sentido, ya que el Comics Code solo dejaba lugar para historias edulcoradas que no eran de interés del lector. La consecuencia de todo esto fue algo que no podía prever Wertham: su ataque al mercado del *comic-book* trajo como consecuencia una disolución de los géneros existentes hasta ese momento, que dio lugar a una paulatina transformación del formato en un medio de un único género: los superhéroes, un género que el propio Wertham había denostado en su libro tanto o más que al de terror.

CAPÍTULO 7

SERIALIDAD Y COTIDIANIDAD EN EL CÓMIC DE SUPERHÉROES

El renacer de los superhéroes que se materializó con el comienzo de la conocida como “Silver Age”, en contraposición con la época anterior, la de los inicios del *comic-book*, que se conoce como “Golden Age”. La Edad de Plata comenzó con la aparición, en 1956, de una nueva versión de Flash, personaje de DC Comics que había tenido una versión anterior en la Edad de Oro, dentro de All-American Comics, que se había fusionado con National para formar lo que hoy es DC. A partir de ahí, el éxito del personaje llevó a la creación de nuevas encarnaciones de otros personajes clásicos de la editorial, proceso que culminó con la creación, en el año 1960, de la Liga de la Justicia de América, un grupo donde se unían los héroes más importantes de la editorial y, cuyo éxito, cuenta la leyenda, motivó la creación de los 4 Fantásticos y, por tanto, el renacer de la presencia de los superhéroes en la editorial que había nacido con el nombre de Timely Comics y que, tras haber adoptado la denominación de Atlas, establecería en aquellos años el nombre por el que sería posteriormente universalmente reconocida: Marvel Comics.

En este renacer del superhéroe hubo cosas que no cambiaron. Una de ellas fue el carácter judío del superhéroe. Así, en los años cincuenta aparecen algunas historias en las que se puede rastrear la influencia del Holocausto en sus autores, aunque los condicionantes de la época no permiten mostrarlas de forma explícita. Destacables son las historias de Superman editadas por Mort Weisinger, de origen judío, como muchos autores que hemos visto de la Edad de Oro. Weisinger, ayudado por una gran variedad de guionistas y dibujantes, pone especial hincapié en el carácter de Superman como último superviviente de Krypton, un planeta devastado. Una característica que ya estaba en el origen de Superman pre-

Holocausto, pero que no había sido desarrollada en demasía, es aprovechada por el editor para hacer una analogía entre Krypton y la Europa devastada por los nazis. Y sobre todo para acentuar la característica de Superman como emigrante de ese lugar destruido. Especialmente reseñable en ese aspecto es el número 141 de la revista *Superman* de 1960, titulado "Return to Krypton", donde por circunstancias más propias de la ciencia ficción Superman viaja en el tiempo hasta un Krypton anterior al desastre. En dicha historia, el planeta natal del protagonista se muestra como un lugar idílico, que perece víctima de unas fuerzas que sus habitantes no pueden controlar y, por qué no negarlo, contra las que no muestran toda la oposición posible, en una historia melancólica donde se trata de mostrar todo lo que se perdió por el exterminio de un pueblo.

Esta influencia judía aparece también en la creación de los superhéroes Marvel por parte de Stan Lee, el ya mencionado Jack Kirby y Steve Ditko. Mucho se ha escrito sobre el carácter judío de personajes como Spiderman o Hulk, en este caso como imagen evidente de la figura del *golem* (Fingeroth, 2007: 101). Sin embargo, en su relación con el Holocausto los personajes más interesantes son la Patrulla-X (los X-Men). Los Hombres-X pertenecen a una nueva raza, los mutantes, que se caracterizan por tener poderes desde su nacimiento (aunque no los desarrollan hasta la adolescencia) que los hacen distintos de los humanos normales. Como consecuencia son perseguidos por el resto de la humanidad, simplemente por ser diferentes. La metáfora es clara y ya está presente en los primeros cómics de los X-Men a principios de los sesenta, en medio de las historias superheroicas típicas de la época, y se acrecentará en algunos momentos en que el escritor Chris Claremont estuvo al frente de la serie de los mutantes en los años ochenta y noventa.

Sin embargo, aunque el carácter judío de los superhéroes se mantuvo, muchas cosas cambiaron durante la Edad de Plata. Entre ellas, una de las más importantes fue la adopción, de forma paulatina, de un nuevo modelo narrativo. Las historias cortas predominantes en el cómic hasta ese momento fueron transformándose en historias más largas, inicialmente ocupando todo el *comic-book* para dar paso a sagas que se alargaban durante varios números de una misma serie para posteriormente crear el

concepto de *crossover* o cruce entre diferentes series, de manera que una misma historia podía continuar de una serie a otra, en un movimiento que con los años fue aumentando su complejidad hasta unos niveles difícilmente alcanzables por ningún otro medio. Este modelo narrativo trajo como consecuencia la adopción de un tipo de serialidad que ya había demostrado su éxito en las tiras de prensa: la serialidad infinita que en el cómic de superhéroes se transformó en algo aún más excitante: la imposición de la continuidad. Este modelo implicó que los superhéroes y sus alter egos empezaran a mostrar una evolución en sus vidas en paralelo con las vidas del lector (aunque con un tiempo dilatado para evitar el envejecimiento). Obviamente, esto tuvo como consecuencia la entrada en el cómic de superhéroes de otro fenómeno que también había demostrado su éxito en las tiras de prensa: la introducción de la cotidianidad.

LA SERIALIDAD EN EL CÓMIC DE SUPERHÉROES. LA NARRATIVA ARTÚRICA

Jason Bainbridge afirma, con acierto, que tras la aparición del superhéroe a finales de los años treinta muy pronto (con la publicación de *World's Finest Comics* en verano de 1941) el lector fue consciente de que Superman y Batman formaban parte del mismo universo, ya que en la portada de dicho número aparecían estrechándose las manos (2009: 64). Sin embargo, no es menos cierto que, como afirma Umberto Eco en su libro *Apocalípticos e integrados*, hasta los años cincuenta las historias de superhéroes (Eco se refiere a Superman) no pasaban del enfrentamiento del protagonista con el malvado de turno que correspondiera ese mes y no tenían consecuencias en los números posteriores de la serie (1964). Como ya se ha visto, se trataba de una estructura narrativa formada por historias cerradas de más o menos páginas, donde la serialidad venía marcada fundamentalmente por la presencia de un elenco de personajes fijos protagonistas entre los que destacaba la figura central del superhéroe. No es que no hubiera intentos de introducir una serialidad continuada en algunas series como "The Owl", un imitador de Batman que se publicaba en la serie *Cracjkack Funnies* de Dell Comics, que se distinguía del hombre murciélago por su estructura en forma de serial en lugar de en

episodios autoconclusivos (Mitchell, 2019: 113). También hubo intentos de introducir historias que continuaran de un número a otro, como el relato en dos partes que, en el año 1942, se inició en el número 47 de *Action Comics* para concluir en el número 17 de *Superman*, en el que probablemente sea el primer cruce entre colecciones en el *comic-book* de superhéroes.

En cualquier caso, se trataba de iniciativas aisladas, y la estructura de episodios discretos no sufrió excesivos cambios con el advenimiento de la Edad de Plata. El cambio sustancial llegó algunos años después, en 1961, con la publicación de la historia "El Flash de los dos mundos". Ante la constante pregunta de los seguidores del velocista escarlata acerca de la relación de esta nueva encarnación del personaje con su homónimo de la Edad de Oro, Gardner Fox plantea un encuentro entre ambos en el que se llega a la conclusión de que pertenecen a dos tierras paralelas, dando lugar a la aparición del multiverso, concepto que será fundamental en el desarrollo de la mitología superheroica. En todo caso, en este punto, lo importante de esta historia es que planteaba la posibilidad de que todo lo que había sucedido anteriormente formaba parte del pasado de los personajes y tenía importancia en los sucesos posteriores lo que introduce algunos de los elementos principales para la implantación del concepto de continuidad.

Dicho concepto encontrará su máxima expresión a partir de 1962, cuando Stan Lee y Jack Kirby crean "Los 4 Fantásticos", dando nacimiento (quizá de forma accidental, ya que ambos autores no eran conscientes del éxito y la trascendencia que tendrían sus creaciones) al Universo Marvel. Lee y Kirby traen de vuelta a personajes clásicos de la editorial como Namor y Capitán América que, junto con los nuevos personajes que iban creando frenéticamente durante esos años (con la ayuda de Steve Ditko) iban formando un universo donde no solo los personajes de las diferentes series están relacionados entre sí, sino que cada acontecimiento que sucede en un número de una serie debe ser tenido en cuenta en el futuro no solo en dicha serie, sino también en todas las que conforman dicho universo. Se implanta, por tanto, la continuidad como elemento clave y diferenciador del género de los superhéroes.

En realidad, el fenómeno de la continuidad no es algo nuevo, ya que forma parte de la serialidad. Richard Hanley afirma que dicho modelo narrativo ya estaba presente en los relatos de Sherlock Holmes, e incluso Conan Doyle tuvo que hacer uso de otro concepto fuertemente asociado a los cómics de superhéroes como es la retrocontinuidad (2010), que consiste en alterar un hecho del pasado para ajustarse a una futura historia del personaje. El ejemplo más palpable es cómo se transforma un relato como "El problema final", donde se narraba la muerte de Holmes, cuando Conan Doyle se ve obligado a resucitar el personaje y ajustar los hechos de dicha historia, con el fin de explicar cómo había sobrevivido a su encuentro con Moriarty. La diferencia entre la aplicación de estos conceptos al cómic de superhéroes con respecto a otros ejemplos de narración seriada (como el de Sherlock Holmes antes mencionado) es que los cómics de superhéroes están pensados para durar para siempre, independientemente de que los autores que pasen por ellos cambien, mientras que historias como las de Sherlock Holmes se pueden considerar cerradas, ya que aunque aparezcan nuevas historias no son más que nuevas visiones del personaje que no modifican los relatos de Conan Doyle, que se consideran canónicos. Esta duración infinita del cómic de superhéroes, junto con el concepto de continuidad, hace que con el paso del tiempo la acumulación de historias y personajes haga aumentar la complejidad del modelo narrativo en que se basa el universo, adoptando un modelo que podíamos definir con el término de narrativa artúrica.

Pero para entender lo que es la narrativa artúrica conviene dar un salto en el tiempo, algo por otro lado tan propio del cómic de superhéroes y tan asociado a la propia narrativa artúrica como veremos. Nos situamos en el 23 de mayo de 2010 cuando se emitió, simultáneamente en prácticamente todo el mundo, el último episodio de la serie *Lost* (*Perdidos*). Fue la primera vez que el episodio de una serie de televisión se emitía al mismo tiempo en tantos países, lo que demuestra la expectación que había creado. Sin embargo, la respuesta del público después de ver este final hace que posiblemente nos encontremos ante una de las mayores decepciones de la historia de la televisión, solo mitigada por la excelente calidad de la serie hasta ese momento. Para explicar esta decepción, es bueno poner un ejemplo. Si retrocedemos al episodio 18 de la segunda temporada, titulado

“Dave”, se puede ver cómo se insinúa la posibilidad de que todo lo que está sucediendo en la isla sea fruto de la imaginación de Hurley, a causa de su locura. Lo interesante del capítulo es que cuando, en el devenir del episodio, se aclara que esto no es posible, se introduce un final abierto, en el que el espectador puede ver como Libby, pareja imposible de Hurley en la serie, era una más de las pacientes de la institución mental en el que este estuvo internado un tiempo, dejando la duda de que la interpretación del sueño sea una posibilidad.

Como tantas cosas en *Lost*, este misterio quedó abierto y nunca se explicó el tipo de relación que Libby y Hurley tenían antes de la isla y sus posibles implicaciones. Por ese motivo, y por situaciones similares que se dieron en las seis temporadas que duró la serie, cuando se emite su final, el sentimiento del espectador no puede ser otro que el de insatisfacción. Insatisfacción causada por el hecho de que lo esperado en una conclusión es que dé respuestas a todos los interrogantes que se han ido abriendo a lo largo de los años. Sin embargo, en el caso de *Lost* esto era imposible y la consecuencia inevitable no pudo ser más que la sensación de vacío que creó la emisión de ese último episodio. Manuel Garín (2017) analiza perfectamente los mecanismos narrativos que conducen a esa insatisfacción. Garín muestra cómo, a partir de *Lost*, buena parte de la ficción estadounidense transforma su estructura de lo que en televisión se conoce como “series”, en las que cada episodio tiene una estructura autoconclusiva, aunque existan subtramas que continúan de un episodio a otro, en “serials”, en las que existen una o varias tramas principales que van continuando de un episodio a otro, con el único objetivo de mantener enganchado al lector. Se trata, como define el propio Garín, de abrir “heridas infinitas” (2017: 27) que en ningún caso es necesario cerrar. Por ese motivo, cuando se fuerza ese cierre, como sucede en el final de *Lost*, este se produce de forma insatisfactoria para el espectador.

Pérez y Garín (2013) muestran que el modelo basado en las “heridas abiertas” tiene como precedente la narrativa artúrica. El filólogo Carlos García Gual muestra cómo la historia mítica del Rey Arturo se fue construyendo a través de diferentes historias tanto orales como escritas de diferentes autores (con el francés Chrétien de Troyes como ejemplo más destacado) en los que “las aventuras de varios caballeros están unidas por

el procedimiento de ‘entrelazar’ unos episodios con otros” (García Gual, 1983: 128), procedimiento que desarrolla Isabel de Riquer, cuando indica que, analizando dos obras del ciclo artúrico como *El caballero del león* y *El caballero de la carreta*, se puede concluir que “el estudio detenido de ambos *romans* revela que en alguno de los episodios del primero se alude a los acontecimientos más importantes que suceden en el segundo y que además estos suceden en los mismos días” (1988: 11). Esta sucesión de episodios entrelazados irá conformando la narrativa artúrica que será recopilada por *sir* Thomas Malory en 1485 en su clásico *La mort d’Arthur*. Según Pérez y Garín, las características principales de la narrativa artúrica son las siguientes: bifurcación de tramas y personajes en un bosque de narraciones paralelas; ampliación constante de nuevas aventuras intermedias; referencias al origen y a un posible final; y un uso de abundantes tramas paralelas interrumpidas por abruptos *cliffhangers* (Pérez y Garín, 2013).

A cualquier lector de cómic de superhéroes en general, y del Universo Marvel en particular, le resultarán familiares estas características y rápidamente las identificará con la estructura narrativa utilizada como base en este universo superheroico. Sin embargo, pese a que desde los comienzos quedó claro que las historias de los personajes Marvel formaban parte de un mismo universo de personajes que se relacionaban entre sí, la estructura basada en la multiplicación de tramas paralelas y *cliffhangers* que tardan años en resolverse, o incluso no se resuelven nunca, es algo que fue apareciendo con el paso de los años. Si se analizan las historias de Marvel en los años sesenta y setenta, se puede ver cómo estas tienen una estructura clásica de serie, en la que cada episodio o conjunto de episodios (en ocasiones había historias que se desarrollaban en dos o tres episodios) cuenta una historia autoconclusiva, aunque existan en ocasiones subtramas que nos llevan a episodios posteriores. Incluso en estos casos, las subtramas se resuelven a los pocos meses de haberse iniciado. Es cierto que hay una transformación de series a *serials* a partir de la implantación de la continuidad, pero esta se concreta totalmente a partir de los años ochenta.

El punto de inflexión en esta transición se puede encontrar en el momento en que Chris Claremont toma las riendas de la segunda etapa de

la serie de la Patrulla-X, casi inmediatamente después del relanzamiento de esta serie en el ya famoso número uno de *Giant Size X-Men*. Claremont empieza a trabajar en *Uncanny X-Men* (la serie original de lo que en España se conoció como La Patrulla-X) en el número 94 de agosto de 1975, el primer número tras el *Giant Size* ya mencionado. En los primeros dos números solo hace la labor de dialoguista de una historia cuyo argumento es de Len Wein y, a partir del número 96, realiza también los argumentos de la serie. Durante sus 16 años de trabajo ininterrumpido como guionista de *Uncanny X-Men* compartió las labores con una gran cantidad de dibujantes. Si nos centramos en los comienzos de Claremont en La Patrulla-X, concretamente en las etapas compartidas con Dave Cockrum y John Byrne, por acotar el corpus de análisis, vemos que esta es la etapa donde se sientan las bases del modelo narrativo analizado. Claremont introduce desde muy pronto lo que sería su manera de narrar y que lo emparenta con la narrativa artúrica. La transición es evidente entre la primera historia (números 94 y 95 de la serie coguionizados, con Len Wein), donde se narra una historia autoconclusiva en dos partes y las historias que se narran a partir del número 96. La primera característica evidente es la introducción de múltiples tramas paralelas interrumpidas por abruptos *cliffhangers*. Desde el número 96 hasta el 108 (último de la etapa de Cockrum), con la única introducción de algún episodio de relleno, las diferentes tramas de los episodios se van encadenando una tras otra, introduciendo al mismo tiempo tramas paralelas, como el secuestro de Kaos y Polaris en el número 97, que no se resolverá hasta el número 109, o la historia de Lilandra, que se extenderá prácticamente hasta la muerte de Fénix Oscura.

Este movimiento hacia adelante se acentuará con la llegada de Byrne a la serie, de manera que desde el número 111 hasta prácticamente el episodio mencionado de la muerte de Fénix Oscura en el número 137 se irán encadenando unas tramas con otras en episodios que la mayor parte de las veces terminan con un *cliffhanger* que lo encadena con el episodio siguiente y en el que las tramas paralelas son constantes, hasta el punto de extender durante meses la separación de La Patrulla-X en dos grupos por la creencia por parte de Fénix y la Bestia de que el resto del grupo había muerto. Esta forma narrativa formada por una consecución constante de

tramas que avanzan de forma desenfrenada supone una novedad en la narrativa del Universo Marvel. Si se analizan los cómics publicados por esta editorial en un mes cualquiera, por ejemplo, septiembre de 1980, coincidiendo con la muerte de Fénix Oscura, se puede ver que Spiderman tiene tres series diferentes o personajes relacionados con Los Vengadores tienen hasta cinco series diferentes. Sin embargo, si uno estudia las historias narradas en estas series se puede ver cómo se trata de historias autoconclusivas o que como mucho constan de dos o tres partes.

La prueba de que la forma de narrar de Claremont supone un cambio en lo que se estaba realizando en Marvel en ese momento se puede encontrar en las cartas de los lectores. Dos ejemplos:

> Querida Marvel:
>
> Si no fuera por su hermosa portada y su dibujo dinámico, dudo que realmente hubiera disfrutado X-MEN # 118. La trama me tenía terriblemente confundido, tratando de decidir si la tormenta de fuego fue causada por un terremoto (como dijo Lobezno) o por un bombardeo incendiario (como extrapola Matsunga, el amigo marinero de Rondador Nocturno). Las cosas se movían demasiado rápido y sin sentido; los X-Men viajan a la mansión ancestral del clan Yashida sin ayudar a ningún japonés en el camino, Sunfire se abalanza sobre ellos como si fueran fugitivos, el primer ministro quiere hablar con los X-Men pero nunca llega, todos los X-Men deambulan por la mansión cuando deberían haber estado tratando de volver a casa, y muchas otras cosas. Tenéis suerte de que lo deje pasar este mes. Espero que haya una explicación racional el próximo mes (Carta de David C. Zimmerman, de St. Louis, MI, número 124).

> Estimados maestros de la cuatricomía:
>
> Tengo un principio simple para determinar la calidad de cualquier cómic que leo. Después de terminar un cómic, el deseo que tengo por tener el próximo número en mis manos en ese momento es proporcional a la calidad del contenido. Simplemente el efecto “aumente mi dosis ahora mismo, doctor” (o “¿tengo que esperar 2.592 000 segundos hasta obtener más? Doble argh”).
>
> La serie X-Men me ha hecho gritar un doble argh de forma más repetida y continuada y más que cualquier otra serie de cómics hasta ahora ideada por el homo sapiens o el homo superior. Pero con el número 125, solté el argh más fuerte.
>
> Fue un número que repitió lo que se ha convertido en el modus operandi que muestra la velocidad de la serie. “Estamos dando otro paso adelante, así que traten de mantener el ritmo, fieles seguidores”.
>
> […]
>
> Los seguidores de los mutantes estamos ansiosos por ver al Mutante-X, al Club de Fuego Infernal o a Magneto. Vaya forma de empezar los ochenta (Carta de David Stallman de Covina, CA, número 131).

Aunque la reacción de ambos lectores es diferente, ya que el primero no está satisfecho con la manera de narrar las historias, que le parece confusa, mientras que el segundo está encantado con la fórmula, que consiste en un continuo movimiento hacia delante, el hecho interesante es que ambos reconocen que existe un nuevo *modus operandi* en la forma en que las historias se desarrollan, que está emparentado con las características de la narrativa artúrica. Así, una de las características importantes que aparecerá en esta etapa es la ampliación constante de nuevas aventuras intermedias. Esto se manifestará en un uso intensivo del *flash-back*, circunstancia que también se relaciona con la estructura de la serie *Lost*. Si exceptuamos los *flash-back* que nos ayudan a recordar la trama de episodios anteriores, tan comunes en los cómics de superhéroes de la época en las historias desarrolladas en varias partes, Claremont introduce en numerosas ocasiones escenas cuyo objetivo es contar el pasado de los personajes, creando historias que suceden antes de lo narrado en la serie o, incluso, con el paso del tiempo, que se intercalaran con los sucesos previamente relatados. Así, por ejemplo, en el número 101 aparece un *flash-back* donde se cuenta la infancia de Tormenta y en el que se conoce por primera vez que Charles Xavier ya había cruzado sus pasos con el personaje en esa época. Incluso en episodios autoconclusivos como el Annual 3, se aprovecha para contar episodios pasados de la vida de Rondador Nocturno.

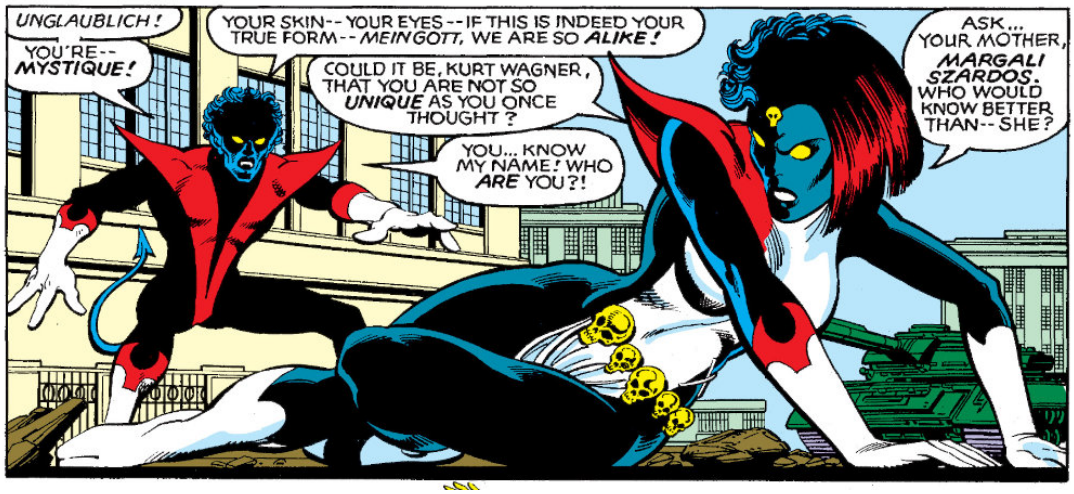
Esta será una constante de la época de Cockrum y Byrne, que crecerá enormemente con los siguientes dibujantes, hasta el punto de que cuando se reeditan estos números en la serie *Classic X-Men* a partir de septiembre de 1986, se introducen páginas inéditas e historias de complemento que realizan ese papel de contar historias intermedias que tratan de ajustar los argumentos a lo que se conoce en la serie en ese momento, como el hecho de que la fuerza Fénix no poseyera exactamente el cuerpo de Jean Grey, circunstancia que se utilizará para su posterior resurrección. Este hecho se cuenta en la historia de complemento del número 10 de la reedición, justo cuando se produce la primera aparición de Fénix. Otro ejemplo es el complemento del número 12, donde se incluye el hecho de que Magneto sea un superviviente del Holocausto como historia intermedia de la

reedición del número 105 original, cambiando la forma en que el lector afronta la lectura de este último.

Una de las consecuencias de esta forma de narrar llevará a otra de las características de la narración artúrica: la bifurcación de tramas y personajes en un bosque de narraciones paralelas. Aunque el uso de tramas y personajes múltiples comienza con los primeros números de Claremont, como ya se ha comentado, este fenómeno explotará con "Días del futuro pasado" y sus consecuencias. De esta historia es interesante cómo se lleva el concepto de las subtramas a una de las expresiones más claras de la narrativa artúrica: la introducción de tramas paralelas cuya resolución no está prevista en un corto plazo. Así en "Días del futuro pasado" se insinúa sobre la posible relación entre Rondador Nocturno y Mística, que será un misterio abierto durante décadas (figura 18). Esta manera de proceder se irá extendiendo por todo el Universo Marvel (no hay más que ver la historia del Duende en *The Amazing Spider-man*) y alcanzará su máximo exponente cuando el éxito de *Uncanny X-Men* lleve primero a la aparición de historias de los personajes en otros formatos, como la historia de Fénix en *Bizarre Adventures* o la novela gráfica *God Loves, Man Kills* y, posteriormente, a la proliferación de series relacionadas con el universo mutante como *The New Mutants* o *X-Factor*. La novedad de estas historias con respecto al Universo Marvel anterior es que las tramas de unas series estarán fuertemente relacionadas entre sí, hasta llegar a su culminación con la implantación de forma totalmente estable de los *crossovers*, como elemento narrativo que aparece una y otra vez en el cómic de superhéroes y que, en los últimos tiempos, es el que hace avanzar los universos superheroicos.

FIGURA 18

PÁGINA DE *UNCANNY X-MEN* DONDE SE INSINÚA LA RELACIÓN ENTRE RONDADOR NOCTURNO Y MÍSTICA



Fuente: Claremont y Byrne (1981).

La característica restante de la narrativa artúrica es la búsqueda constante de referencias al origen y a un posible final. En cuanto a la búsqueda del origen, es evidente en el uso de los *flash-backs* que hablan del pasado de personajes que ya se ha comentado antes. Hay que tener en cuenta que los componentes de la nueva formación de La Patrulla-X nacida del *Giant Size X-Men* son personajes nuevos o personajes ya existentes en el Universo Marvel pero que hasta ese momento habían tenido un papel muy secundario. Por ese motivo, la mayoría no habían seguido la tradición de empezar contando su origen para conocer exactamente su pasado. Eso facilita la creación de historias que van permitiendo construir ese pasado paulatinamente, como si se añadieran piezas a un rompecabezas, en la mejor tradición de la narrativa artúrica. El mejor ejemplo de esta idea será el pasado de Lobezno, que se irá construyendo durante décadas en numerosas historias que, a su vez, incluyen ocasionalmente múltiples contradicciones.

Pero en lo que respecta a la etapa que centra este análisis, lo más interesante es la búsqueda de un posible final. Puede parecer que esta idea es contradictoria con la narrativa artúrica que encuentra una conclusión con la muerte del rey Arturo. Sin embargo, este final no llegó hasta la obra recopilatoria de Malory y, además, no constituye un final definitivo. El hecho de que la leyenda artúrica termine con la promesa de que el rey

Arturo y sus caballeros de la Tabla Redonda se alzarían de nuevo para defender Inglaterra durante una futura época en la que vivirá su mayor dificultad ha posibilitado la existencia de numerosas historias que trasladan al conocido como “rey del pasado y del futuro” hasta el presente o el futuro. En el mundo del cómic es interesante el caso de *Camelot 3000*, donde el rey Arturo regresa, en el año 3000, para detener una invasión alienígena o, en prosa, la trilogía de Peter David *Knight Life*, donde el rey Arturo se convierte en alcalde de Nueva York a finales del siglo XX.

En el caso de La Patrulla-X la historia paradigmática en la búsqueda de un posible final es la ya mencionada “Días del futuro pasado”, que describe una distopía donde los mutantes están al borde de la extinción debido a la toma de poder llevada a cabo por los Centinelas, causada por el miedo del ser humano hacia el que se supone es su siguiente paso en la evolución. Lo interesante a nivel de creación de una nueva complejidad narrativa de esta historia es que está centrada en un viaje en el tiempo en el que Kitty Pryde viaja al pasado para intentar cambiar los acontecimientos históricos y evitar que ese futuro distópico se llegue a producir. Pese al aparente éxito de la protagonista en su misión, la historia termina con un nuevo *cliffhanger* en el que parece intuirse que todo ese esfuerzo puede haber sido en vano. No será hasta mucho tiempo después cuando el lector descubrirá que en el Universo Marvel alterar un hecho del pasado no supone que se altere el futuro, sino que se cree una línea temporal alternativa o, lo que es lo mismo, un mundo paralelo, dando lugar al multiverso Marvel como “El Flash de los dos mundos” había dado inicio al multiverso DC, cerrando el círculo de la introducción de la serialidad infinita y la continuidad en el cómic de superhéroes.

LA COTIDIANIDAD EN EL CÓMIC DE SUPERHÉROES

Además de la serialidad, otro aspecto del género de superhéroes que se transforma con la Edad de Plata es la introducción de la cotidianidad. Desde el principio, una característica de los superhéroes fue la presencia de la doble identidad. Con contadas excepciones, tanto los superhéroes de la Edad de Oro como los de la Edad de Plata llevan una doble vida. Tienen una identidad civil, desconocida para el resto de la gente, que les permite

llevar una vida normal y deshacerse, por algunos momentos, de la pesada carga de ser un superhéroe. En cierta manera, la identidad civil es la persona y el superhéroe es el personaje que debe adoptar para cumplir su trabajo. El superhéroe no es más que un disfraz de la verdadera identidad del personaje. Sin embargo, esta configuración de la identidad secreta también ha sufrido evoluciones a lo largo del tiempo. Es bien conocida la escena de la película *Kill Bill* en la que se afirmaba que la identidad de Clark Kent es realmente el disfraz y la verdadera identidad es la de Superman. Pues bien, esta afirmación no es tan inherente al personaje como a una época del cómic de superhéroes que engloba toda la Edad de Oro y buena parte de la Edad de Plata (y que, en el caso de Superman, lo cierto es que se extendió mucho más en el tiempo, hasta prácticamente los años ochenta).

Curiosamente, cuando aparece el Universo Marvel, Lee y Kirby se deshacen, supuestamente, de la identidad civil en Los 4 Fantásticos. Sin embargo, lo que hacen es convertir en esa identidad civil en la única, para resaltar el carácter familiar del cuarteto, que llevan a cuestas sus problemas personales hasta en los momentos en los que están realizando la mayor de las hazañas superheroicas. Cuando ya se recupera la identidad secreta en las siguientes creaciones Marvel, esta se ha convertido en algo fundamental para añadir otra componente semántica al cómic de superhéroes, los problemas personales de toda índole, personales, laborales y, sobre todo, amorosos, que sufre esa identidad civil y que crean una fuerte identificación del lector con el personaje, a pesar de los increíbles poderes que pueda tener. En este aspecto, la frase que define al personaje de Spiderman, “un gran poder conlleva una gran responsabilidad”, es vital para entender al superhéroe a partir de los años sesenta, cuando empieza a tener problemas que se suponen propios del ciudadano normal. En el fondo se trata de introducir elementos de cotidianidad en las narrativas superheroicas, lo que no es más que una consecuencia lógica (o quizá sea a la inversa) del desarrollo de una serialidad infinita que implica un desarrollo vital de los personajes. Si el lector, a partir de ese momento, ya no sigue solo las hazañas discretas del superhéroe, sino su desarrollo continuo, que implica una evolución, parece

lógico pensar que también quiera asistir a cómo esa evolución afecta a los aspectos más cotidianos de esa vida.

Evidentemente, al igual que sucedió con *The Gumps* o con *Terry y los piratas*, la cotidianidad, si se quiere que lleve aparejada la verosimilitud, trae aparejada, como consecuencia inevitable, la muerte. Así, en los años setenta, concretamente en 1973, se produce la que probablemente será la muerte más importante del cómic de superhéroes: la muerte de Gwen Stacy, la novia en ese momento de un personaje tan importante como Spiderman (figura 19). Aunque habían pasado más de 30 años desde la desaparición de Raven Sherman, la muerte en los cómics aún causaba impacto. Algunos meses antes, el padre de Gwen, el capitán George Stacy, había muerto en la serie del mismo personaje y esa muerte se había considerado como definitiva. Por eso, cuando muere Gwen Stacy, nada podía hacer pensar a los lectores que pudiera ser diferente. Si un personaje moría permanecía muerto, como pasó en su momento con Mary Gold o Raven Sherman. De hecho, John Romita admite que esta muerte estaba inspirada por la muerte de Raven Sherman y su impacto y que los autores del superhéroe arácnido intentaron obtener un efecto similar.

> Recuerdo que cuando era niño escuchaba a los adultos comentar: "¿Viste que Raven Sherman fue asesinada en *Terry y los Piratas*?". Me dije a mí mismo: "Dios mío, los adultos están hablando de *Terry y los piratas*. Están preocupados por Raven Sherman…". Yo era un ávido lector de *Terry y los piratas*. Me dolió esa muerte, pero no esperaba que les sucediera lo mismo a los adultos. Eso me marcó. Le conté esa historia a Gerry Conway y le dije: "Si quieres matar a alguien, mata a alguien importante o no lo hagas". Me dijo que era una buena idea. Estaba totalmente de acuerdo porque le convencí de que llamaría la atención. Mantengo que después de cuarenta años, creo que todavía es un hecho que tiene repercusión. Creo que tenía razón (Dueben, 2015).

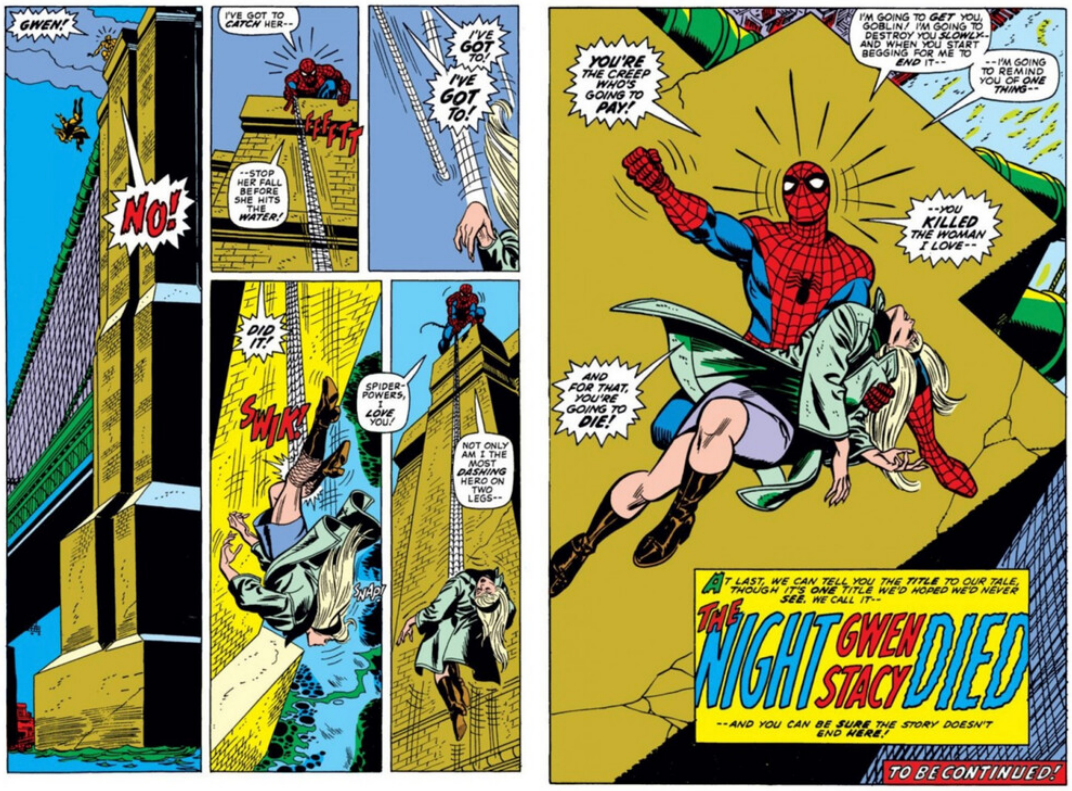
La muerte, considerada definitiva, causó revuelo entre los lectores. Según Gerry Conway, esta muerte fue un ejemplo del principio de Marvel Comics en esa época, que decía que "las vidas no son estáticas […] las relaciones cambian, las parejas se casan y tienen hijos… Y cuando la gente muere en un cómic Marvel, están muertos y permanecen muertos" (1995: 4). La oportunidad de seguir el curso de la vida de los personajes por parte de los lectores creó un apego por ellos, que produjo una respuesta de duelo similar a la de las muertes de Mary Gold y Raven Sherman. Este sentimiento se expresó en la sección de cartas de los lectores de los

siguientes números de la serie, donde se pueden ver cuestiones como la negación o la ira propias de las fases iniciales del duelo por un ser querido:

> Parece que Stan, y ahora tú, Gerry, no podéis dejar que nuestro héroe encuentre nada de felicidad. Pero ¿por qué elegir a Gwen? Cuando Gwen apareció por primera vez en la vida de Peter, parecía que Marvel tenía corazón, pero ahora tengo mis dudas […]. Todo lo que puedo pedir es que usted, Sr. Conway, cree una historia que sea una excepción y devuelva lo único bueno que Marvel le ha dado al personaje más abatido, afligido y con complejo de culpa de su universo. Si no es así, bueno, nosotros los universitarios no tendremos más remedio que quemarlo en efigie, Sr. Conway (Steven Pearkman, Hoboken, Nueva Jersey).
>
> Sé que Gwen está realmente muerta. Por eso tengo derecho a llorar. Tengo derecho a llorar su muerte (Salvatore M. Trento, Buffalo, Nueva York).
>
> Serpiente de cascabel, zopilote, gran insecto rojo, gusano, cucaracha, lagarto, zorrillo, tenia del sistema digestivo de la humanidad: ¿por qué cuando un superhéroe y su chica finalmente parecen estar juntos, matas a la chica? (Sergio J. Andrade, Roselle, Nueva Jersey).
>
> ¿Cómo os ATREVÉIS a matar a Gwendolyn Stacy? Sois un grupo de sádicos mercenarios sin alma. Ya no soy un verdadero creyente (J. M. Black, Alamedam, California).
>
> Bueno. Conway, lo he dicho antes y lo diré de nuevo. Eres un buen escritor, pero no eres lo suficientemente bueno para SPIDER-MAN. La atrocidad que cometiste en el número 121 fue solo el último de tus crímenes. ¡Debes irte de esta revista! (Richard Nathan, Van Nuys, California).
>
> La muerte de Gwen realmente me abrió muchos sentimientos, fue, tal vez, una experiencia difícil que quiero olvidar. Soy un solitario como Spiderman, y me identifico con sus sentimientos porque también me ha sucedido una gran tragedia en mi vida […] Todos debemos morir, pero ¿podemos vivir solos viendo nuestra propia muerte? (D. Horowitz, Floral Park, Nueva York).

FIGURA 19

PÁGINAS DE *THE AMAZING SPIDER-MAN* DONDE SE PRODUCE LA MUERTE DE GWEN STACY



Fuente: Conway y Kane (1973).

Sin embargo, la muerte de Gwen también marco el principio de una manera de narrar la cotidianidad, una que buscaba el realismo, aunque fuera en historias tan fantásticas como las de superhéroes. Meses después, Gwen fue resucitada en forma de clon. Aunque este regreso fue un fracaso y no duró mucho, como afirma Abraham Kawa, “la muerte […] y la clonación […] de Gwen Stacy desencadenaron una serie de resurrecciones en el cómic en las décadas siguientes […]. Todas estas muertes/renacimientos repetitivos disolvieron los límites que separan la vida y la muerte” (2006: 227). Como resultado, actualmente nos encontramos en una situación en la que “el superhéroe es un negacionista de la muerte de clase mundial” (Alaniz, 2006: 234) y en el que “saber que los superhéroes nunca pueden morir hace que sea más difícil relacionarse con ellos, simpatizar con ellos […] la inmortalidad los abarata” (Alaniz, 2006: 236). La consecuencia de este fenómeno es la ausencia de dolor cuando muere un personaje importante. Como afirma Canine, “las

pérdidas pasadas pueden influir en las pérdidas futuras. Esto también es cierto para las pérdidas múltiples. Las pérdidas múltiples dan como resultado lo que Kastenbaum (1969) denominó ‘sobrecarga de duelo’ […] La persona afligida se apaga psicológicamente y no parece afligirse” (1996: 149). La sobrecarga de duelo causa, en un mundo ficticio como el de los cómics de superhéroes, lo que Jean-François Lyotard llamó “incredulidad hacia las metanarrativas” (1984: xxiv) y hace que la muerte no tenga sentido porque es completamente evitable. La cotidianidad se ve tocada de muerte, si se permite el juego de palabras, y al cómic de superhéroes solo le queda desarrollar su otro elemento inherente, la serialidad infinita que desembocará en una complejidad que un solo universo no puede contener.

CAPÍTULO 8

LA CIENCIA EN LOS CÓMICS MARVEL

En el capítulo 4 vimos el cambio temático que se produjo en Flash Gordon tras la Segunda Guerra Mundial debido a que la época posbélica trajo, tal y como estudia Paul Forman (1987), un cambio en la importancia del papel de la ciencia a todos los niveles, partiendo del estamento gubernamental que veía la ciencia como un elemento de dominio y llegando a todos los estratos de la sociedad. Prácticamente todos los avances científicos y tecnológicos que se produjeron a partir de entonces tienen un origen relacionado con lo militar de manera más o menos directa. Este papel de la ciencia como instrumento hegemónico fue fundamental durante los años de la Guerra Fría, cuando cada una de las dos superpotencias tenían que demostrar la superioridad de su ideología y una manera de hacerlo era a través de los avances tecnológicos. En este marco se produce la carrera por ver quién llega primero a la Luna y otras rivalidades menos llamativas pero en las que también tuvo importancia esa competición (Krige, 2006). En los años sesenta, por tanto, la sociedad estadounidense tenía la ciencia presente de forma más o menos explícita en el inconsciente como elemento clave para demostrar la hegemonía de su país, pero también como una fuente de temor por parte del ciudadano medio ante la amenaza atómica. En ese entorno aparecen los cómics de superhéroes de la Marvel.

Por eso no es de extrañar que una de las características fundamentales de lo que luego se conocería como Universo Marvel sea el importante papel que la ciencia juega en la creación y posterior desarrollo de dicho universo. No solo los principales personajes del mismo tienen alguna relación con la ciencia (Reed Richards es un científico importante, Peter Parker estudia ciencias y Bruce Banner y Tony Stark son genios en sus campos, entre otros ejemplos), sino que la ciencia juega un papel fundamental en la creación de la mayoría de los personajes. La araña que

pica a Spiderman es el resultado de un experimento en una feria científica, Los 4 Fantásticos son fruto de un viaje espacial fallido, Hulk nace de la experimentación con rayos gamma y la armadura de Iron Man es uno de los ejemplos más claros de desarrollo tecnológico que el Universo Marvel es capaz de proporcionar. Estos son algunos de los ejemplos, pero la lista se podría extender hasta casi el infinito.

Hay que reseñar que la ciencia no es exclusiva de los cómics Marvel. En algunos cómics de DC de la Edad de Plata se percibe también cómo la importancia de lo científico era algo que impregnaba el ambiente. El ejemplo más claro es el origen, también científico, de la segunda versión de Flash y, sobre todo, la aparición del concepto de multiverso en el ya mencionado "El Flash de los dos mundos". Pero en DC, en esos años, la ciencia no fue tan fundamental como lo fue en todo el proceso de creación de los superhéroes Marvel. Por eso este capítulo se centra en diferentes aspectos relacionados con la ciencia en los cómics Marvel, aunque al final se retomará el concepto de multiverso, que tan importante será en tanto en Marvel como en DC.

LA TIPOLOGÍA DEL CIENTÍFICO EN EL UNIVERSO MARVEL

El primer aspecto que se va a tratar es cómo se configuran las tipologías de los personajes relacionados con la ciencia en el Universo Marvel. En ese aspecto, es muy interesante enmarcar a los personajes del Universo Marvel en el modelo desarrollado por Rosslyn D. Haynes en su libro *From Faust to Strangelove: Representations of the Scientist in Western Literature* (1994) para analizar los diferentes roles que juegan los científicos en las creaciones de ficción occidentales. Haynes afirma que "estudiando la evolución de las representaciones en la literatura occidental y, más recientemente, en el cine, se puede ver cómo se han fusionado grupos de estas imágenes ficticias para producir arquetipos que, posteriormente, han adquirido una importancia acumulativa o incluso mítica" (1994: 3). De esta manera, se puede considerar que todos los científicos mostrados por la cultura occidental, sea literaria o cinematográfica, se pueden clasificar en seis grupos (Haynes, 1994: 3-4):

- El alquimista o científico loco que persigue un objetivo intelectual oculto que conlleva elementos de nivel ideológico.
- El virtuoso estúpido que está fuera de contacto con el mundo real de las interacciones sociales.
- La imagen romántica del científico insensible que ha renegado de las relaciones humanas y ha suprimido todos los sentimientos por causa de la ciencia.
- El aventurero heroico en el mundo físico o intelectual.
- El científico indefenso que ha perdido el control de su descubrimiento.
- El científico como idealista normalmente comprometido con el conflicto que supone un sistema basado en la tecnología que no es capaz de proporcionar valores humanos individuales.

Evidentemente, en un primer análisis superficial, todos los héroes Marvel relacionados con la ciencia (que, como se ha visto, son muchos de los más importantes) en algún momento u otro han actuado dentro del estereotipo del aventurero heroico, como corresponde a una narrativa basada en la acción superheroica. Y, de la misma manera, movidos por su ansia de dominar o destruir el mundo, la mayoría de los supervillanos han actuado en alguna ocasión como científicos locos. Por otro lado, en un universo con más de 50 años a sus espaldas y que ha visto el paso de miles de autores por sus páginas, muchos de los personajes han pertenecido a diferentes grupos arquetípicos a lo largo de su historia. Sin embargo, la mayoría de los personajes mantienen unas características que les hacen pertenecer a uno de los grupos mencionados anteriormente. Sin pretender ser exhaustivo, ya que es imposible, en esta sección se presenta el análisis de algunos de esos personajes y su correspondencia con los arquetipos enunciados por Haynes.

Empezando por el Increíble Hulk, tenemos al Dr. Bruce Banner, un científico que está desarrollando una bomba experimental basada en los rayos gamma y que se ve sometido a ese tipo de radiación por accidente. Como consecuencia, en un principio, todas las noches se transforma en un monstruo enorme de color gris, que a la vez que ve incrementada su fuerza y su tamaño ve disminuida su inteligencia, de manera que no es consciente de que Hulk y el Dr. Banner son la misma persona. Muy rápidamente en la

serie el monstruo pasará de ser de color gris a color verde (simplemente porque el color gris no se reproducía bien en las imprentas de la época) y, lo que es más interesante a nivel argumental, su transformación no se limitará al horario nocturno, sino que se producirá en cualquier momento del día, siendo el detonante la falta de control de sus emociones (generalmente, la ira) por parte del Dr. Banner.

Evidentemente, este es el personaje Marvel que mejor responde a uno de los arquetipos enunciados por Haynes. Se trata, obviamente, del científico indefenso que ha perdido el control de su descubrimiento. El Dr. Banner no es en ningún momento un personaje que utiliza la ciencia para su propio beneficio. El hecho de estar fabricando una bomba se debe a una debilidad de carácter que hace que el Ejército pueda manipularle para utilizar sus conocimientos de la radiación gamma con fines militares. Y su transformación se produce cuando se ve sometido a la radiación al intentar salvar a Rick Jones, el típico hippie de los años sesenta, que se había colado en la zona de pruebas de la bomba como un acto de rebeldía juvenil. Estamos hablando, por tanto, de un personaje que en ningún momento tiene el control de la situación, no solo a nivel científico, sino tampoco a nivel social. La pérdida de control que supone la transformación de Banner en Hulk no es más que el reflejo de la falta de poder que el Dr. Banner ha tenido siempre sobre su vida y, como parte de la misma, sobre su ciencia. Esto se pone especialmente de manifiesto en el número 312 de la serie original americana, escrito brillantemente por Bill Mantlo y dibujado por Mike Mignola y Gerry Talaoc, titulado significativamente “Monstruo”, donde el autor revisita el origen de Hulk mostrando que su transformación en el monstruo no solo es el resultado del experimento científico, sino de una serie de circunstancias vitales, empezando por un padre abusivo y terminando por la manipulación del Ejército para utilizar su conocimiento, que solo pueden tener una consecuencia, y es la pérdida de control que produce la transformación en el Increíble Hulk. El Dr. Banner es, por tanto, un claro ejemplo de científico que ha perdido el control de su descubrimiento, porque realmente, como sucede con su vida en general, nunca lo ha tenido.

Por otro lado, tenemos a Iron Man, cuyo alter ego es Tony Stark, un multimillonario cuya fortuna se ha labrado gracias a su capacidad

científica. Sus trabajos como ingeniero y sus numerosos inventos (con la ayuda de la herencia de su padre, también ingeniero) le han llevado a una vida de lujo que se ve alterada cuando es secuestrado por unos terroristas para que construya para ellos un arma de destrucción masiva. Su situación se ve agravada cuando, durante el secuestro, un fragmento de metralla se clava cerca de su corazón y amenaza con matarlo. Entonces Stark utiliza la tecnología proporcionada por los terroristas para construirse una armadura superpoderosa que le permitirá no solo escapar de sus captores, sino retrasar el efecto de la metralla y, por tanto, salvarle la vida. Una vez consigue escapar, Stark mejorará su diseño, con el doble objetivo de seguir retrasando el avance de la metralla hacia su corazón y de utilizar los poderes que le proporciona la armadura para convertirse en un héroe.

Pese al carácter cínico que demuestra Tony Stark en su vida privada, rodeado de lujo y mujeres, se le puede considerar dentro del grupo de científicos que tienen que lidiar con el conflicto que supone un sistema basado en la tecnología que no es capaz de proporcionar valores humanos individuales. La armadura de Iron Man no solo le permite seguir viviendo y actuar como un héroe, con el reconocimiento y la satisfacción que eso supone, sino que también es la barrera que le impide relacionarse con otros seres humanos. En la historia publicada entre los números 120 y 128 de la serie original americana, titulada “El Demonio en una Botella”, escrita por David Michelinie y Bob Layton y dibujada por John Romita Jr. y el propio Layton, Tony Stark cae en el alcoholismo como consecuencia del asesinato de un embajador producido porque su armadura estaba siendo controlada. El asesinato no es más que la excusa para explorar los verdaderos sentimientos del personaje, que son los que le llevan a refugiarse en el alcohol. Stark, desde el desarrollo de su armadura, ha dependido de esta no solo para poder hacer lo que realmente le gusta, que es ser Iron Man, sino incluso, inicialmente, para poder mantenerse con vida, porque es consciente de que su existencia como ser humano está en un segundo plano, a mucha distancia del ser tecnológico que es Iron Man. La caída en el alcoholismo no se produce, en última instancia, por el asesinato del embajador, sino por la pérdida de control de su invención. Sin esta, Tony Stark, pese a su riqueza y su cerebro, no es nadie. Se ha convertido en un ser tecnológico que una y otra vez va desarrollando el sistema que es su

armadura, introduciendo mejoras a lo largo de los años, pero que no ha sido capaz de desarrollar sus valores como ser humano al mismo tiempo. Stark no puede vivir sin ser Iron Man, pero es consciente de que mientras siga siéndolo la batalla entre la tecnología y la humanidad caerá siempre del lado de la primera.

Mr. Fantástico (o Reed Richards, en su nombre civil) es el líder de Los 4 Fantásticos y es el científico del grupo y el personaje cuya ansia de conocimiento desencadena su transformación en superhéroes. Obsesionado con realizar una misión científica para conocer el espacio exterior, Richards embarca en un viaje espacial a su prometida Sue Storm, al hermano de esta, Johnny, y a su mejor amigo, Ben Grimm, sin tomar las adecuadas medidas de protección. Esto hace que durante el viaje el cuarteto se vea sometido a un bombardeo de rayos cósmicos que les proporcionará sus poderes, teniendo Sue el poder de la invisibilidad, Johnny la capacidad de transformarse en una antorcha humana, Reed el poder de estirarse y Ben, el componente trágico del grupo, verá incrementada su fuerza, pagando el precio de convertirse en un ser de piedra. Juntos decidirán formar un grupo de superhéroes, con la particularidad con respecto a otros grupos de considerarse a sí mismos una familia.

Especialmente en la primera etapa de la serie, aquella realizada por sus creadores, Lee y Kirby, Reed Richards puede considerarse un claro ejemplo de la imagen romántica del científico insensible que ha renegado de las relaciones humanas y ha suprimido todos sus sentimientos. Puede parecer paradójico en un personaje que pertenece a un grupo que se considera una familia junto con su prometida (luego su esposa), su cuñado y su mejor amigo. Sin embargo, como comenta Roberto Bartual: “Permanentemente encerrado en su laboratorio, sus pensamientos entretenidos en experimentos cuánticos y en el desarrollo de nueva maquinaria, Richards sufre de una severa desconexión emocional y física con el resto de su extraña familia” (2016: 40). Uno de los argumentos recurrentes de esta primera etapa, especialmente una vez después de que la pareja contrae matrimonio, es la insatisfacción constante de Sue Richards por las ausencias de su marido. Como el mismo Bartual dice, es la propia insatisfacción de Reed, un personaje que ya desde su nacimiento muestra

una gran superioridad intelectual con el resto, al que además sus poderes de estirarse de forma prácticamente indefinida le proporcionan la capacidad de fundirse con todo su entorno, la que es el origen de la frustración de su esposa. Una persona capaz de sentir físicamente todo su entorno, siendo además superior intelectualmente a todos los seres que le rodean, es incapaz de relacionarse de modo funcional con su familia y solo encuentra refugio encerrado en su laboratorio.

En lo que se refiere a Spiderman, su origen narra la historia de Peter Parker, un aventajado estudiante de ciencias, que es mordido por una araña que ha sido sometida a radiactividad cuando asiste a una demostración científica junto a sus compañeros de instituto. La mordedura de la araña le proporcionará poderes similares a las capacidades de dicho animal que, en principio, tratará de utilizar para hacerse rico y famoso. Será la muerte de su tío Ben a manos de un ladrón, que el propio Spiderman podría haber detenido si no hubiera sido por su obsesión por la fama y la fortuna, la que le llevará a darse cuenta de que “un gran poder conlleva una gran responsabilidad” y le impulsará a convertirse en un luchador contra el crimen. Su capacidad científica será importante en esta lucha, ya que le permitirá desarrollar diferentes inventos que le ayudarán contra los villanos de turno, siendo el más famoso sus lanzarredes.

Aunque la imagen que se nos ha transmitido en muchas de sus historias es la de un héroe juvenil con un especial sentido del humor, Peter Parker sería en muchos aspectos el virtuoso estúpido que está fuera de contacto con el mundo real de las interacciones sociales. Lo que proporciona el atractivo al personaje es que es su propia virtud la que, a su pesar, le aleja de la vida social que tanto anhela. Porque al final la lucha de Spiderman es una lucha por poder llevar una vida normal. La vida idílica de Peter Parker sería aquella en la que estaría casado con su primer gran amor, Gwen Stacy, tendría un trabajo en una importante corporación científica e iría a comer todos los domingos a casa de su tía May para después tomar una cerveza con su amigo Harry Osborn. Pero su virtuosa lucha contra el mal es la causa de que Gwen Stacy muera a manos de su archienemigo, el Duende Verde, que tenga que abandonar sus estudios por falta de tiempo, que no pueda dedicarle tiempo a su tía con los problemas de salud que le supone la preocupación por no saber que estará haciendo

su sobrino, y que su amigo Harry tenga una cantidad enorme de problemas psicológicos que le llevan incluso a la adicción a las drogas por culpa de que su padre es el Duende Verde. Por todo ello, Peter Parker está fuera del mundo de las interacciones sociales, no por decisión propia, sino como consecuencia del camino virtuoso que ha elegido como resultado, en definitiva, de un fallo en un experimento científico.

LOS PARADIGMAS CIENTÍFICOS EN EL UNIVERSO MARVEL

Otro aspecto interesante de las historias del Universo Marvel es el hecho de que exista una historia Marvel paralela a la nuestra, aunque el tiempo pase más lentamente. Obviamente, si este Universo tiene una historia y la ciencia es tan importante en el mismo, también debe tener su historia de la ciencia. En ese paralelismo, dicha historia se puede estudiar desde diferentes aproximaciones historiográficas, como sucede con la nuestra. Una de las corrientes historiográficas más interesantes dentro de la historiografía de la ciencia es la de Thomas Kuhn, quien defiende que la historia de la ciencia está marcada por una serie de revoluciones definidas por lo que denomina un “cambio de paradigma”. Si se afronta la historia de la ciencia en el Universo Marvel desde una perspectiva que se podría denominar kuhniana, se puede mostrar alguno de los principales cambios de paradigma que se han dado a lo largo de dicha historia.

Según Kuhn, la ciencia sigue la secuencia de ciencia normal, crisis, revolución y nueva ciencia normal, de tal manera que este cambio científico que supone el paso de un periodo de ciencia normal a otro supone un cambio de paradigma. Por tanto, rechaza la idea de la ciencia como un fenómeno acumulativo cuyo fin último sería la búsqueda de la verdad, de tal forma que, tal y como afirma Heilbron, Kuhn considera que la “ciencia, como otros sistemas de pensamiento, avanza o retrocede a través de la retórica y la persuasión y no por una necesidad lógica” (1998: 505-506). Este cambio de paradigma se produce a través de las revoluciones científicas que se han dado a lo largo de la historia. Por tanto, tal y como afirma Solís, Kuhn “vio, en una palabra, que había revoluciones que tornaban discontinuo el desarrollo aparentemente

acumulativo de la ciencia, de manera que periódicamente cambiaban el lenguaje, las técnicas y los criterios, por no hablar de los contenidos anteriores" (Solís, 2006: 10). Lo que Kuhn defiende no es tanto la existencia de una verdad que se va alcanzando a medida que la ciencia avanza y que va descartando modelos científicos anteriores como erróneos, sino cambios en la percepción de los científicos cuando se produce una revolución de tipo científico. "El científico con un paradigma nuevo ve de modo distinto de cómo había visto antes" (Kuhn, 2006: 218), de tal forma que no se pueden considerar erróneas las visiones anteriores, sino maneras diferentes por parte de la comunidad científica de ver el mundo, ya que "las teorías pasadas de moda no son acientíficas en principio porque hayan sido desechadas" (Kuhn, 2006: 63). Además, los diferentes paradigmas son difíciles de comparar, ya que son inconmensurables, no existe un patrón de medida común que sea capaz de determinar el éxito que tuvieron en cada uno de los periodos históricos donde dicho paradigma gobernaba el progreso científico. Por tanto, la mayor aportación de Kuhn es llevar la idea del discontinuismo, ya aplicada por los historiadores de la filosofía, al campo de la historia de la ciencia, combinándola con el progreso técnico y científico por la presencia de periodos normales gobernados por el paradigma resultante de la revolución científica. Esta teoría aplicada al Universo Marvel permite establecer, al menos, dos importantes cambios de paradigma en la manera de desarrollar la ciencia en este mundo imaginario.

El primer cambio de paradigma se produce en "Días del futuro pasado", historia ya mencionada en el capítulo anterior, que trata de un futuro distópico en el que los mutantes son considerados como proscritos y encerrados en campos de concentración. En estas circunstancias, Kitty Pryde, uno de los miembros del grupo, es elegida para viajar al pasado transfiriendo su conciencia a su yo del presente, con el fin de evitar que la Hermandad de Mutantes Diabólicos asesine al senador Robert Kelly, hecho que será el desencadenante del miedo de la población normal hacia los mutantes y que llevará a que el Gobierno norteamericano promulgue el Acta de Registro Mutante, que es la que conducirá al Universo Marvel a ese futuro distópico en el que se encuentra al principio de la historia. Muchos autores han comentado las referencias obvias de la historia al

Holocausto (Fingeroth, 2007; Kaplan, 2008), tema de gran interés para Chris Claremont en esa época, como se recoge en Kaplan (2008). Sin embargo, lo que interesa aquí son las consecuencias que se derivan del final de este relato en lo que se refiere al comportamiento de la ciencia en el Universo Marvel.

Como se ha comentado, Kitty Pryde viaja al pasado para salvar al senador Robert Kelly, consiguiendo su objetivo. Sin embargo, cuando su mente regresa al futuro, dicho futuro distópico sigue existiendo como una línea temporal alternativa. "Días del futuro pasado" muestra, por tanto, que el Universo Marvel se rige por la teoría de los universos paralelos que surgió en los años cincuenta y sesenta del siglo XX para hacer concretos y comprensibles algunos hallazgos de la física cuántica y la relatividad general. Se trata en este caso de que "si dos alternativas pueden interferir la una con la otra, entonces de algún modo esas dos alternativas deben existir simultáneamente" (Wolf, 2010: 42) y, por tanto, una alteración en el pasado produce una realidad alternativa que da lugar a universos paralelos. A partir de esta historia, el Universo Marvel está formado por un número infinito de líneas temporales alternativas que producen un número infinito de universos paralelos, siguiendo los preceptos de la interpretación de los mundos múltiples que Hugh Everett enunció en 1957. Por tanto, si seguimos la historia de la ciencia en el Universo Marvel, "Días del futuro pasado" supone un cambio de paradigma en la manera de interpretar dicho universo. Pasamos de un modelo determinista en el que el mundo físico evoluciona en el tiempo según principios o reglas totalmente predeterminadas a un modelo probabilístico heredero de la física cuántica en el que todas las opciones posibles existen simultáneamente con una determinada probabilidad.

El segundo cambio de paradigma importante que se produce en el Universo Marvel tiene lugar con la creación, en el año 2000, del Universo Ultimate con el fin de captar a los nuevos lectores del siglo XXI para intentar evitar que tuvieran que conocer una continuidad que se había venido desarrollando, en ese momento, durante prácticamente 40 años. Este universo no es más que una actualización del clásico Universo Marvel con los mismos personajes, pero cuyas historias empiezan de cero, librándose del lastre de los, en aquellos momentos, 40 años de

continuidad. Esta operación comercial permitió, además, actualizar los orígenes de los personajes. La mayoría de los más importantes personajes Marvel fueron creados en los años sesenta con un origen basado en la ciencia, pero en una ciencia propia de esos años, donde las preocupaciones que le llegaban al ciudadano medio tenían que ver con la radioactividad derivada de la energía nuclear y con los viajes espaciales. En el siglo XXI, el Universo Ultimate sigue manteniendo sus principios científicos, pero con unas preocupaciones más acordes a sus tiempos. En este caso, la araña que transforma a Peter Parker en Spiderman no es una araña radioactiva, sino que es fruto de la manipulación genética, y el origen de Los 4 Fantásticos no se debe a un viaje espacial, sino a un viaje interdimensional.

Pero el cambio de paradigma que supone el Universo Ultimate no es tanto una actualización de la ciencia, sino el control gubernamental de la misma. En el Universo Ultimate, una organización como SHIELD, que depende directamente del Gobierno de Estados Unidos, está presente en todos aquellos episodios donde la ciencia realiza avances importantes, financiándolos en la mayoría de los casos y tratando de controlarlos y utilizarlos para la seguridad nacional. La aparición de seres con superpoderes, obviamente, intensificará este interés de SHIELD por controlar a estos seres, que no son sino resultado del avance científico para sus propios intereses. El Universo Ultimate lleva hasta sus últimas consecuencias la tesis enunciada por Forman acerca de la supervisión gubernamental sobre el desarrollo científico llevada a cabo por los diferentes países (con Estados Unidos a la cabeza) a partir de la Segunda Guerra Mundial. La inversión más fuerte se realiza para aquellos proyectos que suponen un mayor beneficio para el gobierno, beneficio muchas veces ligado con lo militar. El Proyecto Manhattan supuso la aceptación por parte del Gobierno norteamericano de que los científicos eran su primera línea de defensa. Y esta idea se ha continuado aplicando hasta nuestros días. Después del Proyecto Manhattan no solo la financiación científica por parte del Gobierno estadounidense se multiplicó, sino que el objetivo de esta financiación quedó claramente fijado. Y esta es la base que rige la ciencia en el Universo Ultimate. No solo, como sucedía en el clásico Universo Marvel, la ciencia es el motor

que guía el mundo, sino que ahora surge una necesidad imperiosa por parte del Gobierno de controlarla y utilizarla para sus propios objetivos, la mayor parte de las veces de índole militar.

Este cambio de paradigma, en este caso no tanto científico *per se*, sino referido a la relación entre la ciencia y la sociedad, no aparece en el Universo Marvel hasta el siglo XXI, donde se produce una pérdida de la inocencia en el cómic de superhéroes que se acentúa con los acontecimientos del 11-S. Hasta ese momento la intervención gubernamental quedaba limitada a las historias del origen de algunos personajes como el Capitán América o Hulk, para desaparecer en las historias posteriores. Sin embargo, en el Universo Ultimate esta presencia es constante. Lo interesante de este cambio de paradigma es que lo que en principio nace como algo tangencial, en un universo paralelo a la continuidad del Universo Marvel clásico, se convierte muy pronto en la tendencia dominante en todos los cómics Marvel. Cuando se crea el universo cinematográfico Marvel, los estudios se fijan de manera fundamental en el Universo Ultimate por considerarlo más próximo a los espectadores actuales. Esto hace que en el mundo de ficción desarrollado para la pantalla esta presencia gubernamental sea fundamental, siendo SHIELD el hilo conductor de todas las películas relacionadas con los superhéroes Marvel, hecho que se acentúa cuando la primera serie televisiva dentro de ese universo fue, precisamente, *Agentes de SHIELD*. El éxito de dichas adaptaciones y el interés de la editorial por captar nuevos lectores entre los espectadores del cine y la televisión llevan a reconfigurar el Universo Marvel tradicional incorporando esos elementos que ya existían en el Universo Ultimate hasta alcanzar, finalmente, la fusión de ambos universos. Este es el final de un proceso que refleja un cambio de paradigma que, por otro lado, y siempre según Paul Forman, ya se había producido en la vida real hace ya casi un siglo y que ya vimos cómo afectaba de forma diferente a una serie del cómic de prensa como *Flash Gordon*.

LA CONFIGURACIÓN DE MULTIVERSO EN EL UNIVERSO MARVEL

Evidentemente, en un capítulo dedicado a la importancia de la ciencia en los cómics Marvel, no se puede dejar de lado uno de los conceptos más fascinantes de los últimos años de la física, que está totalmente relacionado con la narrativa superheroica: el concepto de multiverso. Max Tegmark en su artículo “Parallel Universes” (2003) realiza un repaso a las diferentes teorías de la física que tratan el concepto del multiverso y llega a la conclusión de que se pueden definir cuatro tipos de niveles jerárquicos que permiten progresivamente una mayor diversidad. Cada uno de estos niveles posibles de multiverso parte de diferentes asunciones desde el punto de vista matemático y físico, que dan como resultado diferentes características en ambos ámbitos. No nos vamos a meter en esas profundidades, ya que se sale del objetivo de este capítulo, pero sí vamos a describir los niveles I y III, que son los relacionados con los universos superheroicos. Así, en el nivel I, partimos de un espacio infinito y de una distribución de materia ergódica que da como resultado que en los diferentes universos las leyes físicas sean las mismas y lo único que cambia son las condiciones iniciales (Garriga y Vilenkin, 2001). En este caso, la separación entre los diferentes universos se puede decir que se produce en el espacio, de manera que los diferentes universos paralelos al nuestro se encuentran en regiones más allá de nuestro horizonte cósmico y, por tanto, hay una separación entre los diferentes universos paralelos que Tegmark ha estimado en un valor de 10^{1029} metros, de forma que cualquier posible doble nuestro situado en un universo paralelo debería estar, al menos, a esa distancia.

Por otro lado, los universos de nivel III corresponden a los universos paralelos de la teoría de los muchos mundos de la física cuántica enunciada por Hugh Everett (Byrne, 2013). La diferencia es que en este caso los diferentes universos no están alejados físicamente, sino que comparten el mismo espacio. Se parte de que las diferentes leyes de la física son unitarias desde el punto de vista matemático y, en ese caso, el universo está dividiéndose continuamente en diferentes ramas. Así, prácticamente cada decisión lo que hace es crear diferentes líneas temporales que conviven simultáneamente y de las que el habitante de cada uno de los universos solo percibe la suya propia, cuyo resultado se supone que es fruto del azar. Así, los universos de nivel III no están

separados como los del nivel I en nuestro conocido espacio tridimensional, sino en un espacio de Hilbert de dimensión infinita, es decir, en diferentes ramas cuánticas (Tegmark y Wheeler, 2001). Como cada rama cuántica sigue su evolución temporal separada, se podría decir, de forma más coloquial, que los diferentes universos están separados en el tiempo y no en el espacio.

Siguiendo con los cómics Marvel, objeto de este capítulo, se puede decir que su multiverso pertenece al nivel III. Como ya se ha comentado, este multiverso nace cuando Kitty Pryde viaja al pasado para salvar al senador Robert Kelly. A pesar de conseguir su objetivo, cuando su mente regresa al futuro, dicho futuro distópico sigue existiendo. Descubriremos después que lo que ha sucedido es que el viaje en el tiempo no ha alterado el pasado, sino que ha creado una línea temporal alternativa. Es decir, que las alteraciones realizadas por Kitty Pryde lo que han hecho es bifurcar, de forma cuántica, el universo en dos líneas temporales alternativas, dos universos que difieren en su línea temporal comportándose según las premisas de la teoría de los muchos mundos y, por tanto, constituyendo un multiverso de nivel III según la clasificación de Tegmark. Este análisis se pone de manifiesto cuando Mark Gruenwald, en aquel momento editor jefe de la editorial, especifica las reglas del viaje en el tiempo en el Universo Marvel, reglas que, en lo que respecta a las dos primeras, dicen lo siguiente:

- El Universo Marvel es parte de un multiverso (un sistema de universos relacionados) que divergen entre sí en coyunturas críticas.
- El acto de viajar en el tiempo siempre produce una coyuntura crítica que diverge en una nueva línea temporal o mundo alternativo en el momento en que algo o alguien entra en la realidad de otro periodo de tiempo, pasado o futuro respecto al periodo de tiempo establecido. A partir de ahí, se crea una línea de tiempo donde una persona o elemento extratemporal se materializó a través del viaje en el tiempo, y una línea de tiempo “virgen” donde esa persona o elemento no lo hizo (Gruenwald, 1992).

Por tanto, ese observador que según la física cuántica causa la divergencia que produce los universos paralelos, se transforma en la ficción Marvel en

el viajero en el tiempo que con su observación (y a veces intervención) en acontecimientos del pasado crea dos líneas temporales paralelas cuya consecuencia son dos universos de un tapiz de multiversos que coexisten espacialmente y difieren en sus distintas ramas cuánticas, como corresponde con un multiverso de nivel III.

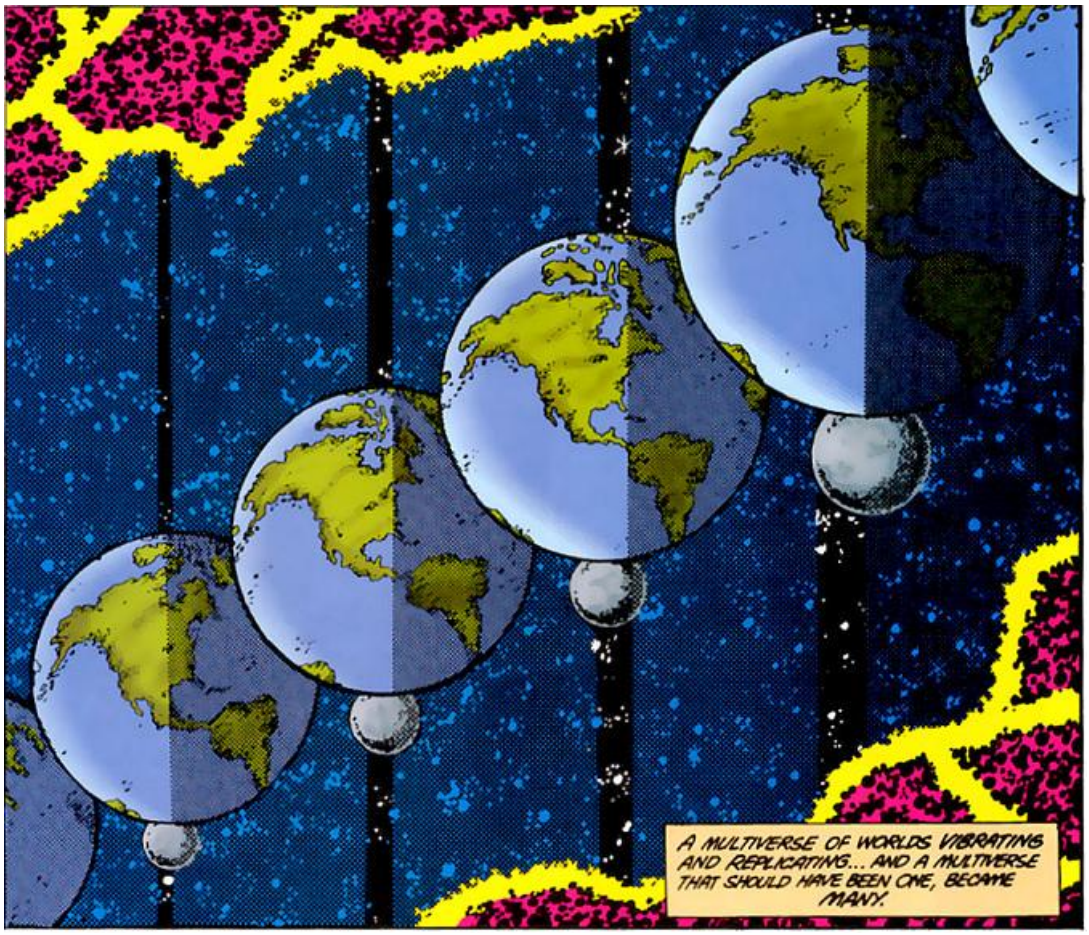
Marvel, sin embargo, no fue la primera editorial que configuró su universo superheroico en forma de multiverso. Ya se ha mencionado el clásico “El Flash de dos mundos”, cómic en el que las dos versiones de Flash se encuentran y se llega a la conclusión de que habitan en dos tierras paralelas que DC Comics nombrará como Tierra-1, donde habitan los nuevos personajes creados en los años sesenta, mientras que los ya existentes, creados en los años cuarenta, habitan en Tierra-2. Esto hace que cuando el Flash de Tierra-2 viaja a conocer al Flash de Tierra-1, la impresión del lector es que viene de otro lugar (de otra Tierra), pero en ambas estamos simultáneamente en los años sesenta, momento de publicación de la historia, por lo que el Flash de Tierra-2 tiene 20 años más que cuando sus aventuras se publicaban en los cómics de los años cuarenta. A partir de ahí, estos viajes entre las dos tierras serán una constante en el Universo DC y empezarán a surgir otras muchas tierras paralelas (Tierra-3, Tierra-X o Tierra-S entre otras) según las necesidades de cada historia, transformándose lo que hasta ese momento era el Universo DC en el Multiverso DC.

Un análisis detallado de estas historias deja bien claro que el Multiverso DC es un multiverso de nivel I. No solo las leyes físicas que rigen en todos los universos son las mismas, sino que cuando un personaje viaja de un universo a otro hay un desplazamiento en el espacio. Parece claro que los diferentes universos ocupan lugares diferentes y, por ese motivo, la supervelocidad de Flash es clave para el posible viaje entre ellos. Esta idea de que estamos ante un multiverso de nivel I se refuerza cuando en el año 1985, en la historia “Crisis en Tierras infinitas”, se cuenta por primera vez el origen del multiverso. En ese momento sabemos que este origen se produce cuando Krona, un habitante del planeta Oa, en su obsesión por observar el inicio de la creación, c realiza un experimento que accidentalmente causa que, en dicho origen, el universo que inicialmente debía ser uno se transforme en múltiple (figura 20). Tenemos,

por tanto, una variación en las condiciones iniciales en el momento de la creación como causa del origen de un universo múltiple, donde cada uno de sus universos individuales está sometido a las mismas leyes físicas y están separados unos de otros en el espacio. Por tanto, evidentemente todas las características del Multiverso DC encajan con lo enunciado anteriormente para los multiversos de nivel I.

FIGURA 20

EL ORIGEN DEL MULTIVERSO DC EN EL PRIMER NÚMERO DE *CRISIS EN TIERRAS INFINITAS*



Fuente: Wolfman y Pérez (1985).

Es interesante cómo en cuanto aumenta la complejidad narrativa, bien sea por la creación de nuevas versiones de personajes antiguos, bien por la creación de múltiples series paralelas a la original y la aparición de *crossovers* entre esas series, como vimos en el capítulo anterior que sucede en La Patrulla-X de la época de “Días del futuro pasado”, la consecuencia

es la creación de multiversos, como si un solo universo no fuera capaz de contener toda esa complejidad. Pero es también muy interesante cómo el desarrollo de los multiversos en la ficción se ajusta a las teorías enunciadas por la física para explicar el mismo concepto. No hay mejor manera, por tanto, de mostrar la importancia que tiene la ciencia en la configuración, primero, del Universo Marvel y, por extensión, del cómic de superhéroes moderno que a través del multiverso.

CAPÍTULO 9

LA COSA DEL PANTANO: EL REGRESO DE LO GÓTICO

Los años ochenta, con el cómic de superhéroes dominando el mercado, fueron una época de transformación de la industria del cómic en Estados Unidos. La aparición de autores como Frank Miller, John Byrne o Walt Simonson, entre otros, que impusieron su impronta en los cómics Marvel, unida al surgimiento de una serie de compañías independientes como Pacific, Comico, Eclipse o First Comics, cuya apuesta por la política de autores era todavía más clara, permitió la creación de obras que se salían del canon superheroico dominante. Se pueden citar obras como *Nexus*, *American Flagg* o *Grendel*, pero también en este punto es crucial la transformación que realizó Frank Miller en el personaje de Daredevil, volviendo, en cierta manera, a terrenos que ya había transitado años antes Will Eisner con su *The Spirit*. En realidad, simplificando mucho, lo que refleja esta nueva tendencia es la evolución de un mercado que, a través de la venta directa, se estaba convirtiendo en algo más especializado, lo que como consecuencia redujo la categoría del cómic como medio de masas, pero, por otro lado, permitió la presencia de iniciativas distintas a las que dominaban hasta entonces la industria. Se trataba, en cierta manera, de introducir en el mercado del *comic-book* una serialización de autor.

Una de las consecuencias de este cambio fue el nacimiento de la línea Vértigo, cuyo origen se puede trazar en una obra como *Swamp Thing*, de Alan Moore, que encabezó el desembarco de un grupo de autores británicos en el mercado estadounidense, relacionado con esa búsqueda de autores que caracterizaba el mercado en esa época. Una de las cuestiones que trae la obra de Moore al formato de *comic-book* es una apuesta por el horror gótico como posiblemente no se había hecho desde la implantación del Comics Code. Se trata de un género que será muy importante para la configuración inicial de la línea Vértigo. Por ese motivo es interesante

exponer en este capítulo cómo se construye este género en esta época, para lo cual se mostrará cómo evoluciona el tratamiento de lo gótico en el personaje de *La Cosa del Pantano* (que así se conoce en España) en dos de sus etapas principales: la de sus creadores, Len Wein y Berni Wrightson, y la que posteriormente llevaría a cabo el británico Alan Moore con la ayuda de diversos dibujantes. Una construcción que será fundamental para entender una parte del cómic serial de autor de los ochenta.

Pero antes de eso hay que mencionar que, en realidad, el cómic gótico y de terror no había desaparecido totalmente con anterioridad a *Swamp Thing*. Tras un paréntesis de total sequía debido a los efectos del Comics Code, el editor Jim Warren encuentra la manera de sortear el código con el lanzamiento de la revista *Creepy* en 1964. Warren, en lugar de publicar un *comic-book* de terror, se decantó por incluir ese tipo de historias en una publicación que tuviera un formato de revista (el denominado en Estados Unidos como *magazine*). Las revistas en Estados Unidos tenían una distribución completamente diferente a la de los *comic-books* y se suponía que estaban dirigidas a los lectores adultos y no a los niños. Por ese motivo, no se enviaban para la aprobación por parte del Comics Code y podían incluir, por tanto, cualquier contenido relacionado con el terror que estuviera prohibido en el formato del *comic-book*. *Creepy* fue un claro intento de continuar la línea iniciada por EC Comics (Barrero, 2003: 104). No solo la mayoría de los artistas provenían de dicha editorial, con nombres como Joe Orlando, Jack Davis, Al Williamson o Reed Crandal, sino que también la estructura de las historias era muy similar: relatos cortos presentados por un anfitrión y con un clímax sorprendente. La principal diferencia era el tono de las mismas. Como se suponía que los niños no iban a leerlas, la truculencia de los guiones (muchos de ellos escritos por Archie Goodwin) era aún mayor que en los cómics de la EC y generalmente incluían historias donde era la presencia de cuerpos femeninos ligeros de ropa lo que, supuestamente, acentuaba el carácter adulto del contenido de la revista.

El éxito obtenido por *Creepy* provocó la aparición de otras dos cabeceras de terror: *Eerie* en septiembre de 1965 y *Vampirella* en septiembre de 1969. La primera siguió la misma estructura instituida por *Creepy*, mientras que *Vampirella* se centró en el personaje del mismo

nombre creado por Forrest J. Ackerman. Se trataba de una mujer vampiro sensual, creada con la clara intención de conjugar sexo y horror, dado el gran éxito que tenía esta mezcla en ese momento. La necesidad de crear nuevas historias para todas estas revistas, junto con el cambio de los tiempos, provocó la aparición de nuevos autores que contribuyeron a algunos de los mejores relatos publicados por Warren, entre los que se puede citar a autores como Berni Wrightson o Richard Corben. El éxito de las revistas Warren provocó la aparición de otras del mismo género en otras editoriales, incluyendo la propia Marvel, pero la calidad de las mismas no alcanzó el nivel de las de Warren.

La relajación que sufrió el Comics Code en su modificación del año 1971, permitiendo introducir a algunos personajes como "vampiros, demonios y hombres […] cuando se manejan en la tradición clásica como Frankenstein, Drácula y otras obras literarias de alto calibre escritas por Edgar Allan Poe, Saki, Conan Doyle y otros autores respetados cuyas obras se leen en escuelas de todo el mundo" (Nyberg, 1998: 172) tuvo como consecuencia que, por ejemplo, Marvel introdujera personaje como Morbius, un vampiro, en la serie protagonizada por Spiderman. El éxito del regreso de este tipo de personajes motivó la creación de series protagonizadas por los clásicos monstruos del cine de terror. Así, aparecieron cabeceras protagonizadas por Drácula, Frankenstein y el Hombre Lobo, de las cuales la más interesante, y la que tuvo una duración mayor, fue la dedicada al Príncipe de los Vampiros. Es en este contexto donde aparece un personaje como la Cosa del Pantano.

LA LLEGADA DE LA COSA DEL PANTANO. EL GÓTICO CLÁSICO

Antes de hablar de este personaje es necesario enmarcarlo en la tradición de cómic de terror de su editorial, DC Comics. Para ello es necesario conocer que, en realidad, esta editorial comenzó a publicar cómics de terror poco después de la implantación del Comics Code, incluso antes del lanzamiento de las revistas Warren. Al mantener el formato del *comic-book*, estas series no podían incluir en sus títulos las palabras "horror" o "terror", recibiendo, por el contrario, la denominación de "cómics de misterio". El formato era muy similar al de las series de la EC,

una antología de relatos introducidos por un anfitrión (con nuevos personajes creados para la ocasión como Caín y Abel, cuya relación era una exageración cómica de la de los primeros hermanos que aparecieron en la Biblia). A títulos como *House of Mystery*, que se había creado a principios de los años cincuenta después del éxito de las series de la EC, se unieron paulatinamente otros como *House of Secrets*, *Unexpected*, *The Witching Hour* o *Weird Mystery Tales*. Todos ellos, los ya existentes y los nuevos, tuvieron que adaptar el tono de sus historias para ser aprobados por el Comics Code, pasando de publicar historias de puro terror a otras donde el horror solo podía ser sugerido, transformándose en misterio. Como afirma Jenette Kahn, editora de DC en la época de publicación de la obra de Moore, a esas historias "les extirparon el horror" (1989). Las historias de este periodo, aunque algunas de ellas están llenas de imaginación, no tienen el nivel de experimentación ni el tono adulto de las revistas Warren, por los condicionantes de censura que imponía el código. Por ese motivo, su éxito fue limitado. De hecho, uno de los puntos altos, a nivel de repercusión, en la trayectoria de estos cómics de misterio fue la creación de la Cosa del Pantano por Len Wein y Bernie Wrigthson en el número 92 de *House of Secrets* en julio de 1971.

El enfoque que eligen ambos autores cuando crean este personaje se enmarca dentro de lo que podemos denominar como gótico clásico o europeo, aunque ambos sean estadounidenses. A lo largo de sus historias, Wein y Wrightson incorporan a la misma los elementos clásicos del gótico europeo: un castillo, un científico loco y todos los monstruos góticos inspirados en las historias clásicas. Sin embargo, también existe cierta preocupación social en su trabajo, especialmente en sus historias posteriores, pero, siempre, sin perder de vista la inspiración clásica. Así, el comienzo de la etapa de Wein-Wrightson está dedicado a contar el origen del personaje. La transformación de Alec Holland en la Cosa del Pantano se origina en una explosión causada por un grupo terrorista que intenta robar la fórmula biorestaurativa que Holland está desarrollando. Holland tiene la loable intención de usar la fórmula para "crear jardines a partir de desiertos sofocantes" (Wein, 1991: 18) con el fin de acabar con el hambre en el mundo. Este episodio es el único en el que los autores hacen un comentario sobre la posición de Estados Unidos como la principal

potencia mundial y el hecho de que cualquier país (incluido Estados Unidos) querría tener acceso a los resultados del experimento de Holland porque “el país que controle la fórmula controlará el mundo” (Wein, 1991: 20). Alec Holland y su esposa Linda están protegidos por un agente del FBI, Matt Cable, y son el objetivo de una organización terrorista no porque la fórmula pueda conducir a un mundo mejor, sino porque hay una lucha por el control de la misma, que es, en última instancia, una lucha por el dominio económico mundial. La protección que recibe Holland por parte del Gobierno estadounidense es únicamente para mantener la posición dominante de ese país en la balanza del poder mundial.

Con esta premisa y el hecho de que la transformación de Holland tiene lugar en los pantanos de Louisiana, en lo más profundo de las zonas rurales de Estados Unidos, Wein podría haber optado por convertir la serie en un análisis de la interacción entre el monstruo del pantano y la sociedad de ese país. Sin embargo, tal vez influenciado por el fuerte estilo clásico de Wrightson, Wein centró su atención en fuentes más clásicas: “comenzamos con esas grandes películas antiguas de los años treinta y descubrimos cómo actualizarlas para el público de los años setenta. Las retorcimos y giramos y las renovamos para adecuarlas a ese momento. Hicimos lo mejor que pudimos con ese material” (Rogers, 2011). Por ese motivo, al comienzo del segundo episodio, los autores transportan al personaje a Europa, concretamente a Transilvania, una región con claras reminiscencias del clasicismo. Este viaje de la Cosa del Pantano es consecuencia de su captura por parte de los Un-Men, que son unos humanoides de apariencia deformada creados por Anton Arcane, un científico loco cuyo objetivo es intercambiar su cuerpo con el protagonista para obtener poder y prolongar su vida. El escenario de esta historia sigue las tradiciones típicas de la historia gótica clásica: Anton Arcane vive en un castillo en la cima de una alta montaña en el medio de la nada, en la región de Transilvania (figura 21). Allí, el villano está experimentando continuamente con la carne de cadáveres para crear un cuerpo fuerte al que pueda transferir su mente porque se está haciendo viejo. Con la creación de la Cosa del Pantano tiene un nuevo objetivo, ya que ha encontrado el cuerpo perfecto. Anton Arcane es una mezcla del Dr. Frankenstein y el Dr.

Fausto, porque los experimentos que realiza tienen el objetivo final de obtener un poder sobrenatural.

La presencia de una especie de monstruo de Frankenstein en esta historia inicia lo que será una de las constantes de esa etapa: la presencia de monstruos clásicos. Una excepción es la ausencia del vampiro (a menos que las intenciones de Arcane de conseguir que el cuerpo del protagonista puedan leerse como vampíricas), pero el resto del repertorio de monstruos clásicos y sus motivos asociados van apareciendo de forma paulatina a lo largo de la serie. Por ejemplo, el tema central del número 4 es la maldición del hombre lobo. El hombre lobo es una criatura embrujada que no puede luchar contra su naturaleza malvada, que viene causada por su transformación: “No tenía nada más que un infierno eterno, viviendo con miedo a la luna, siempre temiendo el momento en que la bestia que soy se vuelva contra alguien a quien amo” (Wein, 1991: 109). La atmósfera de la historia está influenciada por el más gótico de los relatos de Sherlock Holmes, *El sabueso de los Baskerville*, escrito por Arthur Conan Doyle, en el que la presencia de un gran animal ronda los páramos que rodean la casa de una familia aristocrática. En ese entorno se introducen los elementos clásicos de la maldición del hombre lobo y es interesante observar cómo Wein establece su versión del hombre lobo en un entorno aristocrático europeo, mientras que Alan Moore, posteriormente, lo ubicará en la América rural.

FIGURA 21

IMAGEN DEL CASTILLO DE ARCANE PROCEDENTE DEL NÚMERO 2 DE *SWAMP THING*

Fuente: Wein y Wrightson (1973).

Los últimos dos episodios de Wein y Wrightson son los más relacionados con el gótico americano según las definiciones que se verán a continuación. El último, concretamente, trata sobre la explotación humana e incluye un paralelismo explícito entre la relación de un amo y su esclavo durante la época de la esclavitud y la relación entre Arcane y sus Un-Men, que son esclavos que se someten a su voluntad. Cuando los Un-Men intentan liberarse de Arcane, reciben la ayuda de algunos viejos esclavos que se levantan de sus tumbas, cuyo objetivo es hacer que el villano pague por todo el sufrimiento que padecieron durante la esclavitud: “Hemos venido a pagar una deuda” (Wein, 1991: 237). Arcane considera a los Un-Men como inferiores y, por esta razón, se considera su amo. Esta injusticia es rectificada por los cadáveres de los antiguos esclavos que, de alguna manera, logran lo que no pudieron conseguir cuando estaban vivos. Por otro lado, en el episodio anterior a este, Wein y Wrightson abordan la actitud estadounidense hacia aquellos que son diferentes, especialmente el comportamiento del Ejército. En ese número, un extraterrestre visita los pantanos de Louisiana. Inmediatamente, el Ejército estadounidense

captura a este prisionero alienígena solo porque su aspecto es diferente. De hecho, uno de los soldados trata de matarlo porque “eres extranjero, un maldito alienígena, no perteneces aquí” (Wein, 1991: 215). El alienígena dice: “Vine a ti en paz, pero aquí solo he encontrado violencia” (Wein, 1991: 218); tal violencia es la reacción del Ejército estadounidense a lo diferente representado por los extraterrestres. Por tanto, estos últimos números se apartan del clasicismo y se centran más en las preocupaciones de la sociedad estadounidense en un momento marcado por la situación en Vietnam.

ALAN MOORE Y EL GÓTICO AMERICANO

Algunos años después, Alan Moore fue elegido por el propio Wein para asumir las tareas de escritura de la serie *Saga of Swamp Thing* (que había sustituido a la original), cuando esta se encontraba en uno de sus momentos más bajos, tanto desde el punto de vista comercial como artístico. A partir de ese momento se puede realizar una comparación de las dos etapas más importantes del personaje, la ya mencionada de Wein y Wrightson, y la de Moore, en términos de la confrontación entre el gótico clásico y el gótico moderno, el gótico europeo y el gótico americano o, como define Pineda Cachero, el horror clásico *versus* el horror social (2003: 136-137). En contraste con la etapa de Wein-Wrightson, las influencias que permean el trabajo de Moore son más modernas. Su ascendente probablemente más importante sea el escritor británico Clive Barker (incluyendo su homenaje explícito en el número 34 cuando muestra a Abigail Arcane leyendo *Los libros de sangre*), aunque también se pueden encontrar reminiscencias en su trabajo de la obra de Stephen King y David Cronenberg, especialmente, en el caso de este último, del primer periodo de su carrera, el de la Nueva Carne. Alan Moore hace uso de todas estas influencias para analizar los problemas que azotaban a la sociedad estadounidense en la década de los ochenta.

Para entender esta diferenciación hay que acudir a la clasificación que se realiza de la narrativa gótica de acuerdo a su ubicación, basándose en el hecho que una narrativa de este tipo debe reflejar los miedos del escritor y los lectores de la sociedad en la que se desarrolla su historia. Un primer

ejemplo de identificación de la narrativa gótica con su ubicación se encuentra en *A Geography of Victorian Gothic Fiction: Mapping History's Nightmares*, publicado por Robert Mighall en 1999. Según este autor, la ubicación más común para las narrativas góticas es Inglaterra y, por tanto, se puede postular la existencia de una denominación gótica propia de dicho país. El gótico inglés, también llamado gótico victoriano, tuvo su periodo de esplendor en la época de la que recibe su nombre, a finales del siglo XIX y principios del XX. El escenario de la historia se traslada del ruinoso castillo o abadía a la ciudad como un reflejo de los temores del pueblo victoriano con respecto al enorme monstruo en el que se estaban convirtiendo las ciudades. El gótico inglés también está obsesionado por la diferencia de clases, un tema importante en la época victoriana (Mighall, 1999: 103-105).

Spooner y McEvoy afirman que, siguiendo esta teoría, en el resto del mundo anglófono la narrativa gótica está marcada por el lugar en el que ocurre, incluyendo tradiciones tales como la escocesa, la irlandesa, la australiana y la estadounidense, entre otras (2007: 1-2). Concretamente, el gótico americano (que así se denomina el estadounidense) se opone al gótico inglés, reemplazando la ciudad por la naturaleza. La ciudad opresiva del tránsito entre los siglos XIX y XX es reemplazada por el espacio abierto al que se enfrentan los pioneros que llegaron a la frontera, un paisaje natural que muchas veces genera miedo porque dichos pioneros deben dominarlo para asentarse. Incluso en nuestros días, los desastres naturales son una de las principales causas de destrucción en las ciudades de Estados Unidos y, por lo tanto, siguen siendo un origen de miedo y ansiedad. Otra oposición radica en la sustitución del castillo o del edificio religioso por una casa, generalmente una casa encantada, como representación de uno de los complejos de la sociedad estadounidense: su relativa falta de historia.

La mayor parte de autores están de acuerdo (Fiedler, 1992; Savoy, 1998; Goddu, 2007) en que la esclavitud es uno de los temas más importantes de la narrativa gótica estadounidense. La esclavitud es, al final, una de las fuerzas que ayudaron a crear la nación y es claramente una fuerza oscura. Por tanto, "el espectro de la esclavitud habita a menudo los textos góticos" (Goddu, 2007: 63) y ofrece la oportunidad de tratar

temas relacionados con la opresión de la tiranía y el sufrimiento causado en el momento en que se forjaba la nación. Sin embargo, aunque la explotación humana es uno de los fantasmas que acecha el sueño americano, no es el único. El salvajismo de los primeros pioneros en su relación con los nativos americanos también resuena en la conciencia estadounidense y se refleja en su narrativa gótica. La intervención de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial también está presente en dicha narrativa. Por un lado, Estados Unidos como país adoptó el papel de héroe que salvó al mundo de las fuerzas del Eje, pero, por otro, la demora en su intervención provocó la muerte de millones de personas, muertes que pesan en la conciencia de su sociedad. Además, Estados Unidos puso fin a la guerra mediante los ataques nucleares a las ciudades de Hiroshima y Nagasaki, provocando cientos de miles de muertos, que también pesan sobre la conciencia estadounidense. Este es también el ejemplo más claro de otro miedo reflejado en el gótico americano: el uso equivocado de la ciencia, que ya aparecía en los cómics Marvel. La intervención de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial no es el único evento militar traumático de su historia. La intervención en la guerra de Corea, injustificada en la mente de la mayoría de la población, ha perseguido a la sociedad norteamericana en los tiempos modernos y también está presente en el gótico americano.

El villano gótico americano también se diferencia del villano gótico inglés o europeo. Como la naturaleza es uno de los elementos más importantes del gótico estadounidense, en lo que respecta a los villanos, “lo sobrenatural estaba siendo reemplazado por lo antinatural” (Nicholson, 1998: 257). No es que no aparezcan los monstruos clásicos (el fantasma, el vampiro, el hombre lobo), sino que aparecen villanos más arraigados en el imaginario estadounidense: el científico loco y, sobre todo, el villano americano por excelencia, el asesino en serie. El asesino en serie no tiene relación con lo sobrenatural, sino que se caracteriza por lo antinatural, por la psicosis. Además, también refleja los miedos de la sociedad estadounidense, no es tanto a lo desconocido, sino al lado oscuro oculto que pueda tener alguien próximo como un vecino. La visión de Estados Unidos como la tierra prometida siempre está marcada por la obsesión por los hechos oscuros que han sido necesarios para alcanzar esta promesa.

Todo el mundo esconde un lado oscuro que puede aflorar de forma inesperada, como ocurre en el villano gótico estadounidense. Al final, este lado oscuro acecha a la sociedad estadounidense y es el origen de los miedos reflejados en el gótico de este país, en forma de esclavitud, asesinos en serie o científicos locos.

En este marco, desde el principio, Moore utilizó la serie para presentar su visión personal del personaje. En primer lugar, lo despoja de su falsa humanidad en la clásica "Lección de anatomía" y lo convierte en un elemental vegetal. Símbolo de la naturaleza, tiene la capacidad de interactuar con todo lo que pertenece al verde, como define Moore todo lo relacionado con lo relacionado con la vegetación. Una de las cosas más interesantes es que Moore, con experiencia en cómics británicos, estaba interesado en jugar con el Universo DC y su continuidad, aunque sabía que estaba operando en la frontera de dicho universo. Con respecto a la visión de Moore del superhéroe, es interesante ver su representación gótica de los arquetipos del Universo DC. Esto se manifiesta en la forma en que Moore presenta a la Liga de la Justicia (de América) como personajes que están fuera de la humanidad, incluso se podría decir que cerca de lo que podría considerarse como personajes monstruosos:

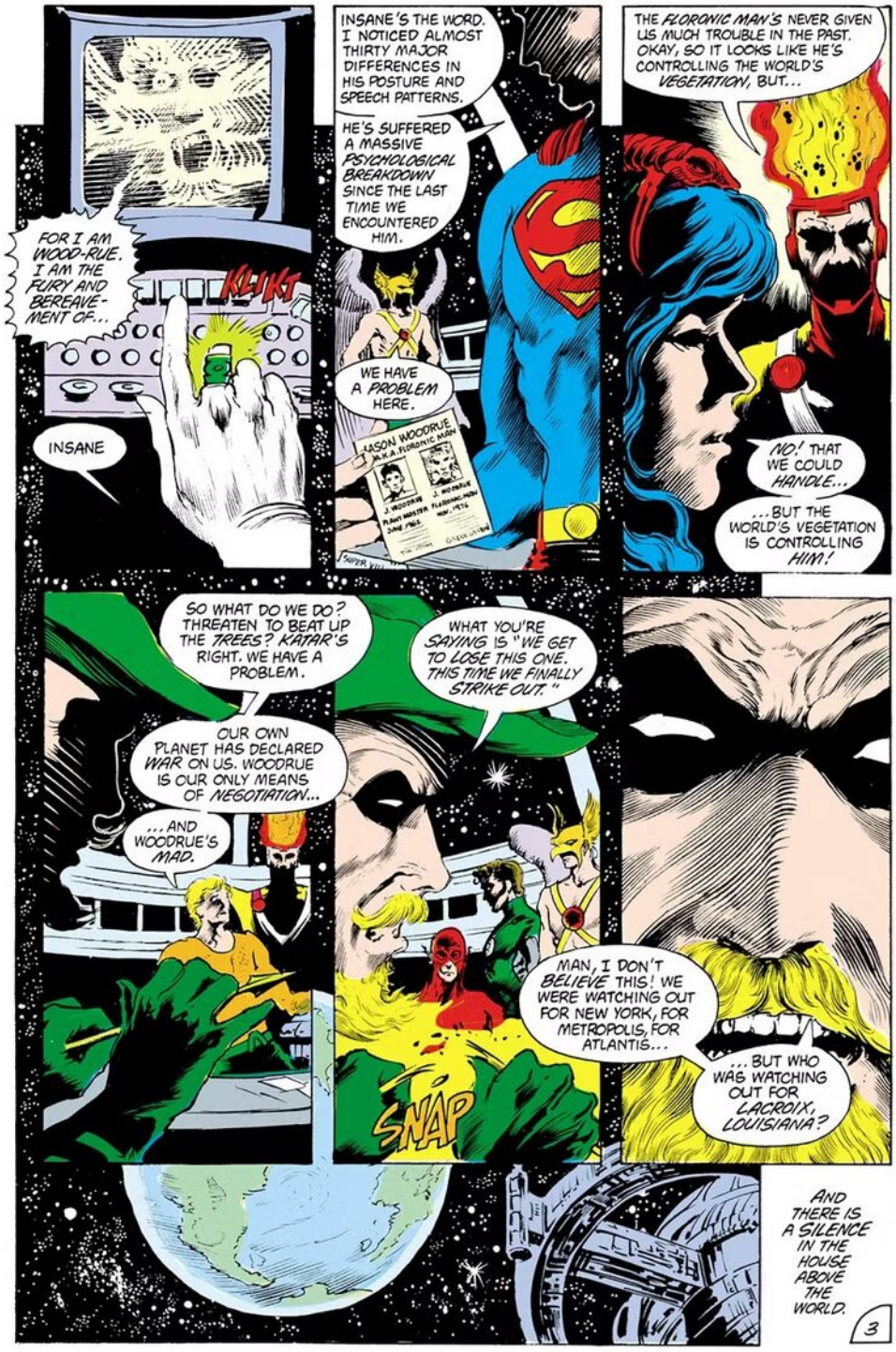
> Hay una casa sobre el mundo, donde se reúnen los superiores. Hay un hombre con alas como los pájaros. Hay un hombre que ve a través del planeta y puede convertir su antracita en diamantes. Hay un hombre que se mueve tan rápido que su vida es una galería interminable de estatuas (Moore, 1984: 24, 1).

Probablemente no haya una forma más aterradora (especialmente en el caso de Flash) de presentar a unos personajes cuyos poderes les han apartado de la humanidad. Esta idea también se muestra visualmente. Moore pidió a sus ilustradores que presentaran a los personajes en las sombras, para que el lector se sienta incómodo con ellos (figura 22):

> Les pedí a Steve y John que dibujaran una escena en la que no pudiéramos ver a ninguno de los miembros de la Liga de la Justicia de frente, con mucha luz. Además, en ninguna parte de la secuencia se menciona a ninguno de los miembros de la Liga por sus nombres de superhéroe, ni se mencionan las palabras "Liga de la Justicia de América". Mi intención era que, al despojar a los personajes de algunos de sus puntos de referencia familiares, pudiera lograr que el lector los mirara de una manera ligeramente nueva. Hacerlos un poco menos acogedores, si se quiere (Burbey, 1984: 84).

FIGURA 22

LA LIGA DE LA JUSTICIA SEGÚN ALAN MOORE EN EL NÚMERO 24 DE *SAGA OF SWAMP THING*



Fuente: Moore y Bisette (1981).

Usar la presencia de la Cosa del Pantano en un mundo poblado por superhéroes también le permite a Moore mostrar otro de los aspectos clave

de su trabajo: la hipocresía de la sociedad con respecto a aquellos que son diferentes. Moore desarrolla una historia de amor entre la Cosa del Pantano y Abby Cable, en la que tienen que luchar contra la intolerancia de la sociedad, lo que incluso lleva al encarcelamiento de Abby cuando un periodista toma algunas fotos de ella besándose con el protagonista. La acusan de comportamiento inmoral y la encarcelan, primero en Louisiana y luego en Gotham City. El protagonista intenta liberarla, lo que lleva a una pelea con Batman en la que se muestra nuevamente la impotencia del hombre, por poderoso que sea, contra las fuerzas de la naturaleza. Cuando Batman se da cuenta de que el comportamiento de la sociedad hacia Abby es injusto (porque está condenada solo por amar a alguien que es diferente), intenta convencer al alcalde de Gotham para que la libere. El argumento que usa habla por sí mismo sobre la intolerancia de una sociedad que acepta solo ciertas cosas basadas en la apariencia externa:

> —Pero no lo entiende. Esa mujer ha tenido una relación con algo que no es humano. No podemos hacer excepciones.
>
> —Sin excepciones. Ya veo. En ese caso, le sugiero que comience a reunir a todos los demás seres no humanos que pueden tener relaciones fuera de su especie.
>
> —¿Qué? ¿Qué quiere decir?
>
> —Quiero decir, si quiere llevar esto hasta el final, la no humanidad no termina con la Cosa del Pantano. Déjeme ver… Probablemente tendrá que arrestar a Hawkman y Metamorpho… y también está Starfire, de los Titanes. Creo que su raza evolucionó a partir de gatos… El detective Marciano, obviamente, el capitán Atom… y luego, por supuesto, ¿cómo se llama?… El que vive en Metrópolis (Moore, 1986: 53, 28-29).

La relación entre Abby y la Cosa del Pantano comienza en la primera historia larga escrita por Moore, “Amor y muerte”. Aquí, Moore comienza a dar rienda suelta a sus obsesiones relacionadas con el horror gótico después de establecer el escenario del personaje dentro del Universo DC en los números anteriores. En “Amor y muerte”, Anton Arcane regresa de entre los muertos y posee el cuerpo del esposo de Abby: Matt Cable. Inmediatamente después, Arcane le ofrece a Abby el cumplimiento de sus sueños: una casa acogedora y un buen marido con un buen trabajo. En este momento, su relación con Cable está muy deteriorada debido a la debilidad y a la incapacidad de este para reconstruir su vida después de haber sido despedido del FBI. El plan de Arcane es satisfacer sus impulsos incestuosos; vence a Abby y, en una de las escenas más horrendas de toda

esta etapa, tiene relaciones sexuales con ella. La relación incestuosa entre Arcane y su sobrina, que se puede entender implícitamente en la etapa de Wein-Wrightson, es explicitada completamente por Moore, con Abby siendo violada por el cuerpo zombi de su esposo poseído por el alma de su tío. Después, como muestra de su venganza contra la Cosa del Pantano, Arcane mata a Abby y le roba el alma, condenándola al infierno. Arcane no conoce la nueva posición del protagonista como elemental de la Tierra y su nuevo nivel de poder que hace que la criatura del pantano le derrote fácilmente y le envíe de vuelta al infierno. Tras vencer a Arcane, Moore lleva al protagonista hasta el infierno para rescatar el alma de Abby, en una historia claramente inspirada por *La divina comedia* de Dante. Con la ayuda de algunos de los personajes mágicos del Universo DC (Deadman, Phantom Stranger y Demon), la Cosa del Pantano la rescata y regresa con ella del infierno.

Tras regresar, la amistad entre Abby y la Cosa del Pantano se transforma en amor verdadero. Este amor sirve para resaltar los prejuicios de la sociedad estadounidense, una sociedad restringida por un concepto anticuado de moralidad. Se trata de una relación que no es física y que refuerza el amor por la naturaleza. Estas ideas se ponen totalmente de manifiesto cuando Moore hace algo inesperado en el mundo de los cómics: dedica un número completo (número 34) a mostrar la relación sexual entre los dos amantes. Debido a la anatomía del protagonista, el sexo que tienen no es físico; más bien es una comunión fuerte entre sus almas. Abby come del cuerpo de la Cosa del Pantano, lo que crea un fuerte vínculo entre ambos. Esto puede interpretarse como una metáfora de la comunión y puede leerse como un mensaje similar al del cristianismo al mostrar un amor puro lejos de lo carnal como resultado de la comunión de las almas. Botting analiza cómo uno de los temores que aparece en el gótico en la década de 1890 es el miedo a ciertas enfermedades venéreas, como la sífilis (1996: 137-138). Es curioso que Moore, en los años dominados por el miedo a la propagación del sida, muestre una relación sexual pura, que no implica penetración, pero que trasciende lo carnal para alcanzar un nivel más alto. Es poco probable que este fuera el mensaje que alguien tan progresista como Moore quería enviar. Sin embargo, está claro que el miedo al sida estaba presente cuando trabajó en *Swamp Thing*,

como escribe en la introducción al tomo que apareció en 1987, que recopilaba los números 21 a 27 de la serie, y que sirve para constatar las preocupaciones sociales en la aproximación de Moore a la Cosa del Pantano:

> En un siglo repleto de paradojas, una de las más desconcertantes seguramente debe ser el meteórico aumento del horror como género en la literatura, el cine e incluso la música, todo en un momento en que cada día parece hacernos sentir un poco más conscientes y preocupados por los horrores de la vida real que se desarrollan a nuestro alrededor. Mientras las caras de los niños desaparecidos nos miran desde los envases de leche, las colas para la última película de adolescentes muertos dan la vuelta a la manzana. Mientras el virus del VIH se extiende por la sociedad con una facilidad escalofriante, nacida de una ola colosal de ignorancia y prejuicio, las estanterías de nuestras librerías crujen bajo el peso de las plagas e infestaciones que llenan las páginas cuyo peso están obligadas a soportar, ya sean plagas de ratas, babosas, cangrejos o ciempiés, que caracterizan la parte más desagradable del mercado o de lo real, como se presenta en *The Stand* de Stephen King. Mientras las nubes radiactivas soplan hacia el oeste y los acuerdos para la prohibición de las pruebas nucleares se elevan en un hongo de humo venenoso, las bandas de punk emiten imágenes de películas sangrientas con una ferocidad que en el mejor de los casos indica un desafío irremediable y, en el peor, una aceptación perversa y nihilista de la situación.
>
> Nos guste o no, el horror es parte de nuestros medios de comunicación, parte de nuestra cultura, parte de nuestras vidas, nada de lo cual responde a la pregunta de por qué una sociedad entera debería estar absorta leyendo a Drácula mientras la sangre llega hasta su yugular. ¿Nos sumergimos en el horror ficticio como una forma de adormecer nuestras emociones derivadas de su contraparte de la vida real? ¿Es algún tipo de inoculación… una pequeña dosis de algo aterrador con la que esperamos evitar un ataque más grave en la edad adulta? ¿Podría incluso representar una herramienta útil, si no vital, con la que nos permitimos investigar y comprender los orígenes del horror sin exponernos a daños físicos o mentales? Cualquiera que sea la respuesta, los hechos están claros: la ficción de terror de una forma u otra es un tótem importante del siglo xx (Moore, 1987).

La culminación de esta preocupación social es la saga más larga que Moore desarrolló para *Swamp Thing*: “American Gothic”. Esta saga utiliza una secta de Sudamérica, que está tratando de difundir el mal en la Tierra, para comentar los peores defectos de la sociedad estadounidense. Para ello, Moore hace uso de un desfile de los monstruos, vampiros y hombres lobo clásicos. Sin embargo, no los utiliza como Wein y Wrighston de forma tradicional, sino que adopta un enfoque moderno con el fin de crear una preocupación en el lector por los fantasmas que atormentan a la sociedad estadounidense: la esclavitud, la energía nuclear, el sexismo, los asesinos en serie y la violencia de la frontera en el Viejo Oeste. Todos

estos problemas, que están presentes en toda la saga, se resumen en *Swamp Thing* en el último número de “American Gothic”:

> He visto seres humanos, tanto atormentadores como atormentados, encerrados en un sombrío círculo de dolor y castigo. Género contra género, raza contra raza. Generaciones perdidas en un laberinto de muerte, culpa y disparos. He visto a los monstruos humanos que este horrible patrón ha dado forma, regocijándose en la insensatez que ven en la vida al matar sin motivo (Moore, 1986: 50, 5).

Hay varios grandes momentos en esta saga. Uno es la historia titulada “La maldición”, que es un comentario agudo sobre el sexismo. El monstruo en este caso es una mujer, Phoebe, que se transforma en una mujer lobo que solo quiere huir de su vida, en la que está condenada a ser ama de casa y en la que es una víctima más de la representación de las mujeres en la televisión y en los medios de comunicación, especialmente en la publicidad de productos femeninos y en la pornografía. La maldición en ese episodio se refiere a la forma en que los hombres tratan a las mujeres, especialmente durante la menstruación, una época en que las mujeres indias en el pasado eran enjauladas en un “lugar vergonzoso”. La maldición de la menstruación está relacionada con la maldición del hombre lobo, dada su similar naturaleza periódica. Enferma de esta cultura del sexismo, Phoebe se suicida empalándose con un juego de cuchillos de plata.

La esclavitud también se trata en American Gothic en un episodio llamado “Strange Fruit”. Es una historia de zombis, pero una que usa esta figura para denunciar las injusticias del racismo. También es una historia sobre una casa embrujada. La acción se desarrolla en una casa en la que un esclavo fue desollado por tener una relación con su amante blanca en 1842. La casa ahora se usa como escenario de una serie de televisión que tiene lugar durante los años de la esclavitud. Moore muestra que el comportamiento de los personajes blancos de la serie no ha cambiado significativamente en lo que se refiera a la manera de tratar a los actores negros que desempeñan los roles de los esclavos. Una fuerza maligna toma posesión de los actores de televisión y los hace comportarse como si estuvieran en 1842. La causa se esa fuerza maligna es la influencia que las fuertes emociones de 1842 dejaron en la casa, “emociones tan feroces y cáusticas que han quemado el suelo a su paso” (Moore, 1985: 42, 5), y que

criaron a los zombis que quieren “liberarse de esa tierra enferma, donde la injusticia enterrada ha envenenado las raíces del mundo y todas sus culturas” (Moore, 1985: 42, 3). Moore usa la fuerza maligna de la esclavitud, que ayudó a construir América, como un símbolo de lo gótico.

Otro factor en la construcción de Estados Unidos, el uso de armas contra los nativos americanos, también es utilizado por Moore en la historia titulada “Ghost Dance”, que se desarrolla en una casa real, la construida por la viuda del inventor del Winchester. Moore también utiliza otra casa, que aparece en la serie de televisión de terror *Red Rose*, de Stephen King, para contar la historia de un embrujo donde están presentes todos los elementos típicos del imaginario de la conquista de América: indios masacrados, multitudes de búfalos derribados por cazadores, duelos entre pistoleros y víctimas de pelotones de fusilamiento. Todos ellos son víctimas del rifle Cambridge, que “construyó un país” (Moore, 1985: 45, 15). El epílogo de la historia, en el que uno de los personajes principales compra uno de estos rifles, muestra claramente que Estados Unidos no ha superado los problemas del uso de armas y continúa basándose, para muchas cosas, en los mismos principios.

Moore también trata problemas más modernos, como la amenaza de la energía nuclear, en un periodo en que la Guerra Fría estaba en su apogeo. La historia de Cara Nuclear trata sobre un mendigo contaminado después de beber agua con residuos nucleares y muestra el sufrimiento causado por las corporaciones al deshacerse de los restos nucleares, que se depositaban en lugares habitados por vagabundos. Moore vincula la historia de Cara Nuclear con la política nuclear de la Administración Reagan al incluir recortes de periódicos con noticias de las consecuencias dañinas de la energía nuclear (por ejemplo, cuerpos deformados y muerte). La parte más horrible estas noticias es que se trata de titulares reales obtenidos a partir de periódicos reales. La posición de la Administración estadounidense con respecto a la energía nuclear está representada con el carácter de Wallace Monroe, un empleado de una corporación responsable de deshacerse de los residuos que siempre encuentra una excusa para justificar su trabajo. Cuando descubre que su esposa embarazada ha sido contaminada por Cara Nuclear, reacciona huyendo y abandonándola. Esta es una metáfora de la

posición adoptada por la Administración Reagan respecto a la energía nuclear: cuando esta cause problemas, mejor mirar a otro lado.

Moore abrió la puerta al tratamiento de temas más maduros en el cómic de superhéroes (no nos olvidemos que la Cosa del Pantano pertenece al Universo DC, como bien hizo notar el propio autor en su obra), siguiendo el camino que había abierto Frank Miller en *Daredevil* y que continuaría ese mismo autor en su obra relacionada con el personaje de Batman. Un camino que, como ya se ha comentado, estaban transitando otros autores en obras dentro de panorama independiente del cómic estadounidense y que había intentado recorrer, con éxito dispar, la propia Marvel Comics con la creación de su línea Epic en el año 1982 para publicar series fuera del marco del Universo Marvel cuya propiedad intelectual quedaba en manos de los autores y no de la editorial. Uno de los mayores frutos de ese proceso de transformación del mercado fue el nacimiento de la línea Vertigo dentro de DC Comics en el año 1993, en el que, incialmente, se acogieron series propias del universo DC como la propia *Swamp Thing*, *Sandman* o *Hellblazer*, que tenían relación con el horror gótico. Pero, desde muy pronto, las intenciones de Vértigo fueron más allá de publicar series de horror y su intención, en cierto sentido similar a la de Epic, fue publicar series de autor. El éxito artístico y, en algunos casos, también comercial de Vértigo, junto con otras cuestiones derivadas de la evolución del mercado en aquellos años, trajo como consecuencia una cierta transformación en la serialidad del cómic en Estados Unidos, como veremos en el próximo capítulo.

CAPÍTULO 10

LA SERIALIDAD EN EL CÓMIC RECIENTE

En el año 1986 aparecieron en el mercado estadounidense tres obras que, en su momento, supusieron un hito por lo diferente de sus propuestas con respecto a lo que era habitual en ese momento. Dichas obras fueron *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, y la primera parte de *Maus*, de Art Spiegelman. Las dos primeras fueron publicadas por DC Comics, es decir, que pertenecían a la corriente *mainstream* o de masas del cómic de Estados Unidos, mientras que la tercera fue publicada por Pantheon Books, una editorial generalista que con *Maus* intentaba publicar un cómic en librerías generales, fuera de los circuitos comerciales habituales del medio, haciendo uso de la etiqueta de "novela gráfica" que había lanzado, al menos desde el punto de vista comercial (ya que el término tiene precedentes a lo largo de la historia del cómic), Will Eisner en 1978 con su obra *Contrato con Dios*.

Una de las cosas que tienen en común estas tres obras es que, siguiendo el modelo tradicional del cómic en aquella época, inicialmente se empezaron a publicar de forma seriada. *The Dark Knight Returns* fue una serie limitada de cuatro números, *Watchmen* tenía 12 y *Maus* se había serializado anteriormente en la revista *Raw* dirigida por el propio Spiegelman. Sin embargo, en los tres casos se huía del modelo de serialidad infinita imperante en ese momento en el cómic estadounidense, para pasar a una serialidad finita donde claramente la historia no solo tenía un principio, sino también un final. Esto que era evidente en el caso de *Maus*, ya que desde su origen estaba fuera del modelo imperante en el cómic comercial en ese momento, no era algo tan habitual en el cómic de superhéroes, pues aunque en ese momento ya se había probado a publicar series limitadas o tomos, en la mayoría de los casos se trataba de historias claramente enmarcadas en la continuidad. Sin embargo, en el caso de la

obra de Miller se trataba de una historia crepuscular fuera de la continuidad habitual de la serie de Batman, mientras que en la de Moore y Gibbons el final que los autores tenían en mente hizo que tuvieran que crear una serie de personajes nuevos para que protagonizaran la historia en sustitución de los héroes de Charlton Comics que había comprado DC en aquella época y que iban a ser los protagonistas iniciales de la historia. El motivo es que, precisamente, esos personajes iban a ser integrados por DC en su universo y contar su final en Watchmen no hubiera favorecido introducirlos en unas series caracterizadas por la falta de final propio del modelo de serialidad infinita.

Por otro lado, el éxito de *Maus*, Premio Pulitzer incluido, demostró que había lugar para otro tipo de historias y otro tipo de mercados para el cómic. Aunque, como se ha comentado en el capítulo anterior, el mercado de venta directa había supuesto ya un cambio, todavía la mayor parte de iniciativas independientes de aquellos años lo que hacían era lanzar series abiertas sin un final determinado, siguiendo el modelo de cómic de superhéroes. La posibilidad de publicar historias en tomo no era algo demasiado extendido. Sin embargo, dado este éxito, inmediatamente las grandes editoriales como DC imitaron esta iniciativa. Así, aparecieron tomos recopilatorios, primero de *The Dark Knight Returns* y, posteriormente, de *Watchmen*, que, aunque se vendían en el circuito de las librerías de cómic, también encontraron un canal de distribución en las librerías generalistas. Como consecuencia de este cambio, hoy en día, cuando se habla de ambas obras, se encuentran numerosas referencias a las mismas como novelas gráficas, ya que las ediciones disponibles son recopilaciones de la obra serializada original. A partir de ahí, y simplificando un proceso que se extendió a lo largo de varios años, el mercado de novelas gráficas se fue expandiendo. Un mercado en el que compiten cómics creados específicamente siguiendo ese formato con diferentes tomos que recopilan historias publicadas inicialmente de manera seriada.

Esta circunstancia dio como resultado dos cuestiones asociadas a la transformación del modelo narrativo del cómic en Estados Unidos: en primer lugar, el modelo serial dejó de ser hegemónico en el cómic estadounidense, con la aparición de obras absolutamente cerradas que no

habían sido serializadas previamente de ninguna manera. En segundo lugar, incluso en aquellas obras marcadas por la serialidad infinita, como los cómics de superhéroes, los autores construyen sus historias sin perder de vista la futura publicación en tomo de esas historias, lo que condiciona de forma importante la narración. Evidentemente, las series deben seguir hasta el infinito, y más ahora que están protagonizadas por personajes que son muy rentables al haberse convertido en franquicias derivadas de su éxito cinematográfico. Aun así, aparece una estructuración en los denominados arcos narrativos que facilita la futura venta como libros y que condiciona la serialidad y modifica la manera de tratar la continuidad en los universos superheroicos, donde se produce una sucesión de los denominados eventos que, en muchas ocasiones, tienen limitadas consecuencias en la vida de los personajes, ya que esa vida como un todo ya no es tan importante como el pedazo de la misma que va a ser recopilado y vendido posteriormente de forma autónoma.

Se produce, por tanto, una transformación de la serialidad que, en cierta manera, termina con la serialidad infinita, al menos tal y como se implementaba anteriormente. La principal "víctima" de esta transformación es una de las cuestiones que habían marcado el cómic serial de Estados Unidos: la presencia de la cotidianidad, entendida esta como la posibilidad de seguir durante la vida del lector el paso del tiempo de un grupo de personajes. El cómic serial actual adolece de muchos de los aspectos cotidianos que tenía en décadas anteriores (entre otras cosas, el efecto que produce la muerte, como veremos) y aquellas novelas gráficas que incluyen entre su temática la cotidianidad no tienen una estructura serial, ya que se trata de obras cerradas donde, evidentemente, los personajes no crecen junto con el lector. Obviamente, esta afirmación de la desaparición de la cotidianidad serial es una generalización, dada la amplitud y variedad del mercado. Existen excepciones que permiten dar salida a esa necesidad, tan inherente al cómic de Estados Unidos, que es contar una historia cotidiana de forma serial. Una de las más importantes es *Love & Rockets*.

LOVE & ROCKETS

En realidad la ruptura del modelo imperante del cómic basado en la serialidad ya la había realizado, en buena medida, desde finales de los años sesenta el cómic *underground*. La mayor parte de las obras de los autores de este movimiento se publicaban en forma de *comic-books* o revistas periódicas, ya que eran los únicos formatos posibles en el mercado de aquella época, pero muchas veces la periodicidad no implicaba la serialidad. Es cierto que, a veces, había una serialidad marcada por la presencia de personajes fijos y, otras veces, historias que se serializaban a lo largo de diferentes números de una misma revista, pero también aparecían muchas historias autoconclusivas, e incluso aquellas historias seriadas tenían un principio y un final, formaban una historia completa cuyos personajes no estaban pensados para ser utilizados en otras historias. En esta línea de combinación de historias más o menos seriadas con otras cerradas se movió, durante estos años, la obra de autores como Robert Crumb, Gilbert Shelton o Trina Robbins, por citar alguno.

Esa línea marcada por el cómic *underground* fue continuada por una parte del cómic independiente más minoritario que empezó a surgir a partir de los años ochenta. Por los condicionantes del mercado, autores como Daniel Clowes, Charles Burns, Chester Brown, Seth o Adrian Tomine empezaron publicando sus historias de manera serializada en formato *comic-book*, pero su obra nunca tuvo una intención de mantener una serialización infinita. Su tratamiento de la cotidianidad, por tanto, no está basado en unos personajes cuya vida evolucione en paralelo con la del lector, sino en todo caso en mostrar un retrato de algún aspecto, muchas veces perturbador, de la sociedad estadounidense. No hay, en general, una construcción serial de la vida de determinados personajes, aunque alguna de las obras se alargue muchos años por condicionantes industriales. Evidentemente, hay algunas excepciones, entre las que destaca, por la magnitud de su obra, el trabajo de los Hernandez Bros en la revista *Love & Rockets*. Tras 39 años de publicación prácticamente ininterrumpida, *Love & Rockets*, que empezó como un cómic autopublicado por Jaime y Beto Hernandez (con la colaboración de su hermano Mario en los primeros números), se ha convertido en uno de los cómics más importantes del panorama del cómic alternativo en Estados Unidos. Publicada por Fantagraphics, que reimprimió ese primer número autopublicado para

continuar editando la serie hasta el día de hoy, momento en el que se han publicado 78 números en tres volúmenes, la serie (o podríamos decir "series", teniendo en cuenta que los Hernandez Bros trabajan en paralelo cada uno de ellos en sus propias historias) no solo ha sido un éxito dentro de ese cómic independiente, sino que también llevó al cómic latino a un reconocimiento por parte del público general.

Mucho se ha escrito sobre el trabajo de los hermanos Hernandez. Pero aquí merece la pena destacar la adopción de las estrategias de la serialidad que estos autores llevan a su terreno con el objetivo de "humanizar a los latinos" (Aldama, 2009: 173). Este proceso de humanización no es ajeno a este uso de la serialidad. El hecho de que las historias de las protagonistas de "Locas" o de los habitantes de Palomar se hayan ido construyendo durante todos estos años y los personajes hayan ido creciendo, envejeciendo y evolucionando con el paso de los años es una característica fundamental del trabajo de los Hernandez Bros y una clave de la importancia de su obra. Jaime y Beto, ya sea en determinados barrios de California o en el emplazamiento ficticio de Palomar, lo que hacen es desgranar esa cotidianidad de manera que el lector siente que lleva años, incluso décadas, viviendo con esos personajes, lo que permite la creación de un apego hacia los mismos que es una de las claves del éxito de su trabajo. Los Hernandez Bros han sabido conjugar la publicación de su obra en revista junto con su posterior recopilación en libro manteniendo la característica de novela-río de sus historias. Se trata, por tanto, de narrar la evolución de unas vidas, siguiendo en cierta manera ese modelo de serialidad infinita, con un matiz fundamental. El trabajo de los Hernandez es un trabajo de autor, no se espera que otros creadores nos sigan contando la vida de sus personajes cuando ambos decidan retirarse, al contrario que sucede con los grandes personajes del cómic de prensa o del *comic-book*. Eso es lo que hace su trabajo particularmente interesante y que constituya una cara adaptación a los nuevos condicionantes de un mercado generalista, donde, en el caso de la novela gráfica, la impronta del autor es relevante.

THE WALKING DEAD

Aunque *Love & Rockets* continúa publicándose en nuestros días, no deja de ser una serie que comenzó a finales del siglo XX, en los años en que la transición del mercado se estaba produciendo y, por tanto, lo que hace es adoptar un modelo que todavía estaba vigente al nuevo cómic de autor que surgía en esa época. Si queremos citar una serie que recupera la serialidad infinita para el mercado del siglo XXI debemos hablar de *The Walking Dead*, que además tiene el interés, por su relación con otras series mencionadas en este libro, de pertenecer a lo que podríamos llamar "cómic de masas", al haberse convertido en una franquicia multimedia formada por novelas, series de televisión, videojuegos y una próxima película ya anunciada. *The Walking Dead* es una creación de Robert Kirkman que aparece en el año 2003 revitalizando una figura, la del zombi, en ese momento en desuso en el cómic, pero que ya se había utilizado profusamente tanto en los cómics de EC como en los magazines de Warren. La presencia masiva del zombi en estos cómics posteriores a la Segunda Guerra Mundial se debe según algunos autores "al sentimiento de culpa por haber invadido Japón" (Fingeroth, 2003: 5). El zombi es, por tanto, la representación de un trauma, y en la época en que Kirkman crea la serie, la población estaba inmersa en las consecuencias del trauma por excelencia del siglo XXI para la sociedad estadounidense: el derivado de los acontecimientos el 11-S.

Esta cuestión del trauma la pone de manifiesto Jeff Moreci en la sección de correo del lector del número 24 de la edición original de la serie cuando afirma que "este cómic trata no solo el trauma del 11-S, sino también el clima actual de nuestra nación". Y es que en la serie, como afirmaba Moreci, se puede ir siguiendo con el paso de los años el sentir de la sociedad norteamericana y sus traumas. Así, los dos primeros años de *The Walking Dead* tratan exclusivamente de la adaptación de los supervivientes a una situación donde el horror puede aparecer en cualquier momento, trayendo consigo la muerte. El shock hace que los personajes principales mantengan la esperanza de que exista una solución al apocalipsis y que las cosas puedan volver a su estatus original, como tras el 11-S el Gobierno norteamericano quería hacer creer con la prometida captura inmediata de Bin Laden, que haría que todos los acontecimientos quedaran atrás como un mal sueño. Al final de ese mismo número 24, Rick

Grimes saca a sus compañeros supervivientes del engaño. La frase que pronuncia es devastadora: “Nosotros somos los Muertos Vivientes” (Kirkman y Adlar, 2005: 24, 20-21). No son los zombis, son los protagonistas quienes caminan sabiendo que la muerte les puede alcanzar en cualquier momento. Y lo hace con una doble página que es un primer plano de la cara del protagonista donde este mira a los lectores, como supervivientes de un mundo, el real, que ha perdido su inocencia. El mundo de la serie que, como de nuevo se recoge en el correo de los lectores, en una carta de Alexande García-Price publicada en el número 6, “es con cada año que pasa más y más fácil de imaginar que está llegando”.

Esos primeros años de *The Walking Dead* serie son una representación palpable de ese sentimiento del mundo que se desmorona y de lo que el pueblo norteamericano considera imprescindible que hay que hacer para sobrevivir; al fin y al cabo, ya dice Kirkman que “creo que esto es lo más cercano que nunca voy a conseguir de una historia real” (Kirkman y Adlar, 2003: 2, correo de los lectores). Cuando el enemigo está dentro, como sucede con Thomas, el asesino en serie que los supervivientes encuentran en la cárcel, la premisa es clara: “Si matas, mueres” (Kirkman y Adlar, 2005: 18, 20). Incluso si la amenaza viene de fuera, como sucede con el caso del gobernador que amenaza la estabilidad lograda en la cárcel gracias a la política de ojo por ojo, la política de tolerancia cero es la misma. En este aspecto es especialmente significativo el episodio de la tortura de Michonne por parte del gobernador, que sucede en el número 28 de la serie. El rechazo mostrado por la mayor parte de los lectores al hecho de que el personaje violado sea de raza negra hace referencia a otro de los traumas de la sociedad norteamericana: el tema de la raza, que ya había tratado Alan Moore en su episodio zombi de *La Cosa del Pantano*.

Sin embargo, Kirkman nos sorprende cinco meses después, en el número 33, cuando Michonne le devuelve el golpe al gobernador, mutilándole salvajemente. La diferencia es que mientras la tortura del gobernador a Michonne se muestra fuera de campo, la venganza de esta ocupa prácticamente las 22 páginas del episodio, mostrando las mutilaciones perpetradas con todo lujo de detalles. Esta diferencia es claramente intencionada: “Siempre fue mi idea NO mostrar lo que le ocurría a Michonne (mostrar la “puerta cerrada” […]). Pero cuando llegó

el momento de SU venganza, quería mostrar cada detalle de lo que le hiciera al gobernador (a excepción de lo que sucede cuando él se desvanece). La idea es que nunca VES las acciones terribles de las personas, salvo que cuando los buenos las realizan, te das cuenta de lo malvados que pueden llegar a ser. Te obliga a replantearte el personaje (y con un poco de suerte, a ti mismo), especialmente si les has estado animando desde el principio" (Kirkman y Adlar, 2005: 36, correo de los lectores). Esta afirmación, como bien dice Eduardo Serradilla, puede entenderse como "una dura crítica hacia la tortura y lo que degrada al espíritu humano, y su publicación (octubre-diciembre de 2006) coincidió en el tiempo con todo el escándalo desatado por las imágenes de las torturas que sufrían los reclusos de la prisión de Abu Ghraib a manos de las tropas estadounidenses" (2011: 193). Sin embargo, el hecho de que luego el gobernador arremeta contra la prisión y sea el culpable de la muerte, entre otros, de Lori y Judith (la mujer y la segunda hija de Rick cuando todavía es un bebé), crea una sensación ambivalente hacia esa necesidad de torturar, reflejo de la división de la sociedad estadounidense con respecto al uso de la violencia por parte de sus tropas.

Evidentemente, todas estas cuestiones enlazan la serie con algunos aspectos relacionados con el horror gótico que se han tratado en capítulos anteriores, y el análisis podría ser más profuso en este aspecto. Pero lo más interesante en este capítulo es el tratamiento de la serialidad que utiliza Kirkman para narrar su historia. Se trata de recuperar la estructura del *cliffhanger* desarrollada en el serial cinematográfico de aventuras y tan propia del cómic de prensa contemporáneo y llevarla a dichos seriales con los condicionantes industriales de hoy en día. Así, prácticamente, cada *comic-book* termina con un *cliffhanger*, pero además existe una gradación en el uso de este mecanismo narrativo, de manera que cada seis números (los que se incluyen en los tomos recopilatorios de la serie, a partir de los cuales se ha realizado la versión española), el nivel de trascendencia y de emoción del suspense es mayor, de forma que se modula la expectación del lector de manera que esta se produce de distinta manera dependiendo del formato en el que esté siguiendo la historia, pero siempre de acuerdo a un mecanismo totalmente controlado por el autor. Es decir, Kirkman recupera esa serialidad infinita del *comic-book* y la expande al nuevo

mercado de tomos recopilatorios sin recurrir a una estructura cerrada, todo lo contrario, haciendo que el final abierto sea más acusado al final de cada tomo.

Esta capacidad de mantener el ritmo de la historia atendiendo a los diferentes formatos de publicación nos retrotrae de nuevo a la época de los maestros de las tiras de prensa de aventuras como Milton Caniff o Chester Gould, que tenían que mantener la tensión de su historia atendiendo a su publicación simultánea como tira diaria o como página dominical. Pero otra cuestión que enlaza con esa época del cómic de prensa es la recuperación de la cotidianidad para el cómic de género. Puede parecer un contrasentido hablar de la cotidianidad en un cómic de zombis. Sin embargo, en *The Walking Dead* el marco apocalíptico no es más que una excusa para contarnos la vida de Rick Grimes y su hijo Carl. Una vida que debe superar una sucesión de obstáculos inherentes al escenario en el que se enmarca la historia, pero que no deja de tener su carga de cotidianidad a la hora de mostrar cómo se vencen esos obstáculos y cómo se trata de reconstruir la sociedad en las circunstancias a las que se enfrentan los personajes. Y una vida donde la muerte está presente de manera constante con el fallecimiento de varios personajes importantes.

Es interesante, en relación con la muerte, que una de las cuestiones más complicadas de este tipo de serialidad sea la posibilidad de darle un final digno. Sin embargo, otro de los hallazgos de Kirkman en *The Walking Dead* es haber sido capaz de hacerlo precisamente a través del fallecimiento del protagonista, que sirve como cierre de la serialidad en una época en que lo infinito debe hacerse finito por el papel del autor. Kirkman decide cuándo cerrar la serie porque no le interesa que otros autores la continúen hasta el infinito. Se encuentra en ese caso con la necesidad de terminar algo que él mismo había estructurado con un mecanismo narrativo que asume la ausencia de un final. La clave la tiene en la narración de la cotidianidad. Si la serie ha estado contando una vida en un nuevo mundo, el final de esa vida, la muerte del protagonista, puede romper ese ciclo infinito y otorgarle un final a la historia. En una serie en la que es el autor quien va a decidir cuándo va a convertir en finita una serie infinita, la mejor manera de hacerlo es haciendo que, al final de la historia, el protagonista muera.

Y así como la muerte sirve para finalizar *The Walking Dead*, también puede ser una buena manera de acabar un libro como este, centrado en la serialidad. A lo largo del mismo hemos visto la importancia del fallecimiento de algunos personajes (siempre femeninos, por cierto, y eso no es casual) a lo largo de la historia del cómic. Las muertes de Mary Gold, de Raven Sherman o de Gwen Stacy y, sobre todo, su impacto han mostrado de una manera evidente los efectos de la serialidad y la cotidianidad en los lectores de cómics, impacto que se ha ido menoscabando en los últimos años por el carrusel de muertes y resurrecciones del cómic de superhéroes. Kirkman en *The Walking Dead* intenta introducir realismo en las relaciones entre los personajes. Incluso teniendo en cuenta la falta de verosimilitud derivada del entorno donde está ambientada la serie, el autor intenta representar la realidad con respecto a la evolución de los personajes: envejecen, se enamoran, son traicionados por personas que aman y pueden morir, en cuyo caso su muerte es para siempre. Antes del final de la serie, el mejor ejemplo de esto es la muerte de Andrea en el número 167 de la edición estadounidense (figura 23). Andrea es un personaje principal; por lo tanto, su muerte es importante. Por esta razón, se dedica un número más largo de lo habitual para narrar su muerte y reforzar su importancia. En ese número, se suprime la sección de cartas del lector para incluir una breve nota del autor en la que expresa su apego al personaje y su dolor: “Lo siento por mis seguidores, por mí y por Andrea. Siento que maté a una amiga cercana” (Kirkman y Adlar, 2017: 167, página final). Sin embargo, dos números más tarde, en la sección de correo, los lectores expresan sus sentimientos de la siguiente manera:

> Andrea siempre ha sido un personaje que admiraba […]. Por tanto, gracias, Robert, por darme la oportunidad de crecer con Andrea, mes a mes. Me rompe verla partir, pero recordar que murió no por ella misma, sino por la vida de los demás, realmente muestra cómo es su personaje. Muestra cómo es la persona que siempre debió ser (Bianca, Filipinas).
>
> Gente que amamos, gente que odiamos, gente de la que no sabíamos nada, gente de la que conocemos más de lo que sabemos acerca de las personas en nuestra vida cotidiana. Espero hablar por gran parte de su audiencia cuando digo que nadie ha pagado un precio mayor que la pérdida de Andrea.
>
> Pero aún así, estoy de acuerdo en que es algo que tenía que suceder (Mark Jackso, Deer Park, TX).

> Andrea ha sido uno de mis personajes favoritos en todo el universo de *The Walking Dead* durante bastante tiempo, y solo quería decir que creo que el número 167 fue una hermosa despedida para un personaje tan fuerte e importante. Fue poderoso y emotivo y el mejor adiós posible para ella (Lucas Albertson, Buffalo, NY).

A pesar del dolor en estas cartas, su contenido no sugiere la negación ni la ira que implicaba la respuesta de los lectores en las muertes de Mary Gold, Raven Sherman o Gwen Stacy. Los lectores pasan de largo esas primeras fases derivadas de la pérdida de un ser querido para mostrar directamente la fase de recuperación y reconocimiento, en este caso, del trabajo del autor. El desarrollo de un universo realista en lo que se refiere a las relaciones personales ha creado la posibilidad de un apego a los personajes que hace que los lectores lloren después de su muerte. Sin embargo, debido a que estos lectores han experimentado una sobrecarga de duelo, ya mencionada en la muerte de Gwen Stacy, después de muchos años de muertes sin sentido en el cómic *mainstream* en el que se enmarca esta serie, su dolor ya no es el mismo. Apenas hay rastro de ira, anhelo o desesperación. Aunque estos son tiempos menos inocentes que los de la década de los veinte, cuando murió Mary Gold, o de los cuarenta, cuando lo hizo Raven Sherman, parte de esta inocencia para los lectores de cómics se ha perdido debido a la falta de valor otorgado a la muerte en los universos ficticios de los cómics de superhéroes.

FIGURA 23

DOBLE PÁGINA DE *THE WALKING DEAD* 167 DONDE SE MUESTRA LA MUERTE DE ANDREA

Fuente: Kirkman y Adlar (2017).

The Walking Dead no es un cómic de superhéroes, pero los antecedentes de su autor, las afirmaciones de varios lectores de la serie en la sección de cartas que se consideran lectores de este tipo de cómics y su pertenencia al mercado estadounidenses del cómic de masas, tan marcado por los superhéroes, nos permiten trazar una línea desde los cómics de este género a *The Walking Dead*. De la misma manera que la muerte de Raven Sherman impactó a los creadores de *The Amazing Spider-man*, parece plausible afirmar que los lectores de *The Walking Dead* se han visto afectados, para bien o para mal, por la muerte de algunos personajes de superhéroes. La serie, aunque está ambientada en un mundo posapocalíptico, intenta ser realista en términos de las relaciones entre sus personajes, de la misma manera que lo intentaba Caniff cuando narraba las aventuras de Terry y sus amigos en la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, la línea que va desde la muerte de Raven Sherman hasta la

muerte de Andrea inevitablemente cruza los cómics de superhéroes y las innumerables muertes incluidas en sus historias, que convierten al superhéroe en un negacionista de la muerte, como ya hemos comentado. Por lo tanto, el impacto causado por la muerte de Andrea está inevitablemente influenciado por las lecturas previas de la audiencia de la serie, lo que elimina de la reacción de los lectores, cuando muere un personaje de cómic, la ira, el anhelo o la desesperación típicamente asociados con las fases iniciales del duelo ante la muerte de un personaje real. En el siglo XXI el modelo de serialidad infinita puede seguir vigente para el cómic. Sin embargo, las transformaciones sociales, los traumas que ha vivido la sociedad y los cambios experimentados por el mercado afectan a cómo el lector percibe ese modelo. Su reacción ante la muerte de un personaje es una buena prueba de cómo se ve afectado por esas transformaciones y nos permite entender los desafíos que supone establecer un modelo de serialidad infinita en el cómic estadounidense de nuestros días.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

AGUILERA, R. y DÍAZ, L. (1989): "La ciencia ficción: del romanticismo de Flash Gordon a la sofisticación tecnológica", *Gente del diario 16*, p. 2.

ALANIZ, J. (2006): "Death and the Superhero: The Silver Age and Beyond", *International Journal of Comic Art*, 8, pp. 234-248.

ALDAMA, F. L. (2009): *Your Brain to Latino Comics: From Gus Arriola to Los Bros Hernandez*, Austin, University of Texas Press.

AMAN, R. (2020): *The Phantom Comics and the New Left. A Socialist Superhero*, Londres, Palgrave McMillan.

BAINBRIDGE, J. (2009): "Worlds within Worlds: The Role of Superheroes in Marvel and DC Universes", en A. Ndalianis (ed.), *The Contemporary Comic Book Superhero*, Nueva York, Routledge, pp. 64-85.

BARRERO, M. (2003): "Cómics de terror modernos en EE UU. Del horror elegante a la trivialización del medio", en J. D. Fernández, J. Jiménez y A. Pineda (eds.), *El terror en el cómic*, Sevilla, Comunicaciones Sociales y Publicaciones, pp. 93-132.

BARTUAL, R. (2016): *Jack Kirby. Una odisea psicodélica*, Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla.

— (2017): *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*, Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla.

— (2020): *La secuencia gráfica. El cómic y la evolución de su lenguaje*, Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla.

BLACKBEARD, B. (1984): "Niños, capitanes y sombreros de hojalata", en J. Coma (ed.), *Historia de los Cómics, vol. 1*, Barcelona, Toutain, pp. 1-8.

— (1995): *The Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*, Princeton, Kitchen Sink Press.

BOTTING, F. (1996): *Gothic*, Nueva York, Routledge.

BOU, N. y PÉREZ, X. (2000): *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*, Barcelona, Paidós.

BRAUN, A. (2016): *The Complete Little Nemo 1905-1909*, Colonia, Taschen.

BRIGGS, A. (1992): *Flash Gordon: Volume 1: Dailies 1940-1942*, Princeton, Kitchen Sink Press.

BUDERI, R. (1996): *The Invention that Changed the World: How a Small Group of Radar Pioneers Won the Second World War and Launched a Technological Revolution*, Nueva York, Simon and Schuster.

BUKATMAN, S. (2012): *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*, Berkeley, University of California Press.

BURBEY, M. (1984): "The Swamp Thing Section: Alan Moore", *The Comics Journal*, 93, p. 77.

BUTLER, O. E. (1998): "Devil Girl from Mars: Why I Write Science Fiction", *Media in Transition, MIT*, 19 de febrero. Transcrito el 4 de octubre de 1998.

BYRNE, P. (2013): *The Many Worlds of Hugh Everett III: Multiple Universes, Mutual Assured Destruction, and the Meltdown of a Nuclear Family*, Oxford, Oxford University Press.

CANIFF, M. (1946): "The Comics", en J. Goodman, *While You Were Gone. A Report in War Life in the United States*, Nueva York, Simon and Schuster, pp. 488-510.

— (1958): "Don't Laugh at the Comics", *Cosmopolitan*, noviembre, pp. 43-47.

— (2008): *The Complete Terry and the Pirates*, vol. 4, 1941-1942, San Diego, IDW Publishing.

CANINE, J. D. (1996): *The Psychosocial Aspects of Death and Dying*, Nueva York, McGraw-Hill.

CLAREMONT, C. y BYRNE, J. (1981): *Uncanny X-Men*, n.º 141, Nueva York, Marvel Comics.

CONWAY, G. (1995): "Introduction", en *Clone Genesis*, Nueva York, Marvel Comics.

CONWAY, G. y *Kane*, G. (1973): *The Amazing Spider-Man*, n.º 121. Marvel, Nueva York.

CRAFTON, D. (1990): *Emile Cohl, Caricature, and Film*, Princeton, Princeton University Press.

CRAIG, J. (1954): *Crime Supenstories*, n.º 22, Nueva York, EC Comics.

De riquer, I. (1988): “Introducción”, en C. de Troyes, *El Caballero del León*, Madrid, Alianza Editorial, pp. 9-36.

Dueben, A. (2015): “John Romita Sr. Reflects on His Spider-Man Legacy, Gwen Stacy’s Death and Stan Lee”, *Comic News*, en http://www.cbr.com/john-romita-sr-reflects-on-his-spider-man-legacy-gwen-stacys-death-and-stan-lee/

Eckhorst, T. (2012): *Rudolph Dirks. Katzenjammer, Kids & Kauderwelsch*, Wewelsfleth, Deich Verlag.

Eco, U. (1964): *Apocalittici e integrati*, Milán, Bompiani.

Falk, L. (2012): *The Phantom: The Complete Sundays Volume 1 (1939-1942)*, New Castle, Hermes Press.

Feininger, L. (2007): *The Comic Strip Art of Lyonel Feininger: The Kin-Der-Kids and Wee Willie Winkie’s World*, Seattle, Fantagraphics.

Fernández sarasola, I. (2020): “Los juicios de Superman”, *Tebeosfera*, 3.ª época, 15.

Fiedler, L. (1992): *Love and Death in the American Novel*, Nueva York, Doubleday.

Fingeroth, D. (2003): “Hulking In. The Bruce Jones Interview”, *Write Now!*, 3, pp. 3-19.

— (2007): *Disguised as Clark Kent: Jews, Comics and the Creation of the Superhero*, Londres, The Continuum International Publishing Group.

Forman, P. (1987): “Behind quantum electronics: National security as basis for physical research in the United States, 1940-1960”, *Historical Studies in the Physical and Biological Sciences*, 18, pp. 149-229.

Frank, W. (1929): *The Rediscovery of America: An Introduction to a Philosophy of American Life*, Nueva York, Charles Scribner’s Sons.

Frezza, G. (2017): *La máquina del mito en el cine y el cómic*, Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla.

— (2020): *Cómics. Almas de lo visible*, Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla.

García gual, C. (1983): *Historia del Rey Arturo y de los nobles y errantes Caballeros de la Tabla Redonda*, Madrid, Alianza Editorial.

Gardner, J. (2012): *Projections: Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling*, Palo Alto, Stanford University Press.

GARIN, M. (2017): “Infinite Wounds: Redefining Narrative Structure and Serial Dynamics in Television Series”, *L’Atalante*, 24, pp. 27-41.

GARRIGA, J. y VILENKIN, A. (2001): “Many Worlds in One”, *Physical Review*, 64, pp. 511-515.

GIAMMANCO, R. (1965): *Il sortilegio a fumetti*, Milán, Arnoldo Mondadori Editore.

GODDU, T. A. (2007): “American Gothic”, en C. Spooner y E. McEvoy (eds.), *The Routledge Companion to Gothic*, Oxon, Routledge, pp. 63-72.

GRUENWALD, M. (1992): “The Rules of Time Travel by Mark Gruenwald”, *Marvel Age*, 117.

GUIRAL, A. (2007): *Del tebeo al manga. Una Historia de los Cómics, vol. 1*, Barcelona, Panini Cómics.

HANLEY, R. (2010): “Crisis de identidad: Viaje en el tiempo y metafísica en el Multiverso DC”, en T. Morris y M. Morris (eds.), *Los superhéroes y la filosofía*, Barcelona, Blackie Books, pp. 359-378.

HARVEY, R. C. (2007): *Meanwhile… Milton Caniff, a Biography*, Seattle, Fantagraphic Books.

HAYNES, R. D. (1994): *From Faust to Strangelove: Representations of the Scientist in Western Literature*, Baltimore, John Hopkins University Press.

HEER, J. (2014): “We’re all Loyal Americans: Annie Goes to War”, *Little Orphan Annie vol. 10, The Junior Commandos*, Seattle, IDW Publishing, pp. 5-13.

HERRIMANN, G. (2020): *The George Herriman Library: Krazy & Ignatz 1919-1921 (Krazy & Ignatz)*, Seattle, Fantagraphics.

HORN, M. (1984): “El nacimiento de los cómics norteamericanos”, en J. Coma (ed.), *Historia de los cómics, vol. 1*, Barcelona, Toutain: pp. 21-28.

— (1984): “Mirando hacia atrás, mirando hacia adelante”, en J. Coma (ed.), *Historia de los cómics, vol. 1*, Barcelona, Toutain, pp. 141-148.

HUGHES, T. P. (1989): *American Genesis. A Century of Invention and Technological Enthusiasm*, Nueva York, Penguin Group.

INGE, T. M. (2008): *The Incredible Mr. Poe*, Richmond, The Edgar Allan Poe Museum.

JIMÉNEZ VAREA, J. (2003): “El horror como categoría editorial en los comic-books previos al Comics Code”, en J. D. Fernández, J. Jiménez y A. Pineda (eds.), *El terror en el cómic*, Sevilla, Comunicaciones Sociales y Publicaciones, pp. 53-92.

KAPLAN, A. (2008): *From Krakow to Krypton: Jews and Comic Books*, Filadelfia, The Jewish Publication Society.

KAWA, A. (2006): “The Universe She Died In: The Death and Lives of Gwen Stacy”, *International Journal of Comic Art*, 8, pp. 212-233.

KINNARD, R. (1988): *Science Fiction Serials*, Londres, McFarland.

KIRBY, J. (1947): *Young Romance*, n.º 1, Nueva York, Prize Publications.

KIRKMAN, R. y ADLAR, C. (2003-2019): *The Walking Dead*, San Francisco, Image Comics.

KRIGE, J. (2016): *American Hegemony and the Postwar Reconstruction of Science in Europe*, Cambridge, MIT Press.

KUHN, T. S. (2006): *La estructura de las revoluciones científicas*, México D. F., Fondo de Cultura Económica.

LINDSAY, V. (1915): *The Art of the Moving Picture*, Nueva York, The MacMillan Company.

LYOTARD, J. F. (1984): *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Mánchester, Manchester University Press.

MARZ, H. (2010): *¡Harpo habla!*, Barcelona, Seix Barral.

MELTZER, M. (1969): *Brother, Can You Spare a Dime?*, Nueva York, Alfred A. Knopf.

MEYER, C. (2017): “Medial transgressions: comics-sheet music-theatre-toys”, *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7, pp. 239-305.

— (2019): *Producing Mass Entertainment: The Serial Life of the Yellow Kid*, Columbus, Ohio State University Press.

MCCLOUD, S. (2005): *Entender el comic*, Bilbao, Astibérri.

MCELVAINE, R. (1984): *The Great Depression. America 1929-1941*, Nueva York, Times Books.

MIGHALL, R. (1999): *A Geography of Victorian Gothic Fictions: Mapping History’s Nightmares*, Oxford, Oxford University Press.

MITCHELL, K. F. (2019): *American Comic Book Chronicles. 1940-1944*, Raleigh, Twomorrows Publishing.

MOORE, A.; BISSETTE, S.; TOTLEBEN, J. y VEITCH, R. (1984-1988): *Swamp Thing Volume 2*, números 20 a 64 y Annual 2, Nueva York, DC Comics.

MOORE, A. (1987): *Saga of the Swamp Thing*, Nueva York, DC Comics.

MORENO, A. (2019): "The Different Sundays of Antonio Moreno", *Comic Revue*, febrero, pp. 64-66.

MUMFORD, L. (1938): *The Culture of Cities*, Nueva York, Harcourt, Brace & Co.

NICHOLSON, J. (1998): "On Sex and Horror", en C. Bloom (ed.), *Gothic Horror: A Reader's Guide from Poe to King and Beyond*, Nueva York, St. Martin's Press, pp. 249-276.

NYBERG, A. K. (1998): *Seal of Approval: The History of the Comics Code*, Jackson, University Press of Mississippi.

PÉREZ, X. y GARÍN, M. (2017): "La narrativa artúrica como modelo para la escritura de series televisivas: perspectivas históricas y formales", *Historia y Comunicación Social*, 18, pp. 587-599

PERRY, G. y ALDRIDGE, A. (1971): *The Penguin Book of Comics*, Londres, Penguin Books.

PINEDA CACHERO, A. (2003): "El horror en el cómic de Alan Moore", En J. D. Fernández, J. Jiménez. y A. Pineda (eds.), *El terror en el cómic*, Sevilla, Comunicaciones Sociales y Publicaciones, pp. 133-181.

PINTOR, I. (2014): "El sueño y la historia: las distancias entre el cine y el cómic documental", *ShangriLa*, 22, pp. 68-89.

RHODES, J. (2016): *The Black Press in the United States*.

ROBB, J. E. (2009): "Bill Blackbeard: The Collector Who Rescued the Comics" *The Journal of American Culture*, 32, pp. 244-256.

RODRÍGUEZ MORENO, J. J. (2010): *Los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Producción y mensaje en la editorial Timely (1939-1945)*, Cádiz, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.

ROGERS, V. (2011): "Why They Endure: SWAMP THING's Creator Talks His Return", *Newsarama*, en http://www.newsarama.com/comics/why-they-endure-swamp-thing-110414.html

ROWELL, G. P. (1900): *American Newspaper Directory*, 32.

SÁEZ DE ADANA, F. (2018): "The Reception of the Image of China through Terry and the Pirates", *Journal of Popular Culture*, 51, pp. 1057-1068.

SAVOY, E. (1998): “The FACE of the Tenant: A Theory of American Gothic”, en R. K. Martin y E. Savoy (eds.), *American Gothic: New Interventions in a National Narrative*, Iowa City, University of Iowa Press, pp. 98-120.

SCHAPPES, M. U. (1944): *The Daily Worker: Heir to the Great Tradition*, Nueva York, Daily Worker.

SCUDIERO, M. (2017): “Los temas de Lyonel Feininger”, en M. Fontán del Junco y A. Capa (eds.), *Lyonel Feininger (1871-1956)*, Madrid, Fundación Juan March, pp. 58-66.

SERRADILLA, E. (2011): *Robert Kirkman, de The Walking Dead a Invencible. Personajes con problemas cotidianos*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial.

SMITH, S. (2013): *The Gumps. The Saga of Mary Gold*, San Diego, IDW Publishing.

SOLÍS, C. (1994): *Razones e intereses. La historia de la ciencia después de Kuhn*, Barcelona, Paidós.

SPIEGELMAN, A. (2006): “Lyonel Feininger”, en H. Katz (ed.), *Cartoon America: Comic Art in the Library of Congress*, Nueva York, Abrams, pp. 29-36.

SPOONER, C. y MCEVOY, E. (2007): “Gothic Locations”, en C. Spooner y E. McEvoy (eds.), *The Routledge Companion to Gothic*, Oxon, Routledge, pp. 51-53.

STEDMAN, R. W. (1977): *The Serials. Suspense and Drama by Installment*, Norman, University of Oklahoma Press.

STEEN, K. (2011): “The Phantom in Norway during the Occupation 1940-45”, *Lee Falk Storyteller*, Estocolmo, GML Förlag, pp. 170-172.

STERANKO, J. (1970): *The Steranko History of Comics*, Nueva York, Supergraphics.

SUAREZ, G. (1993): *Tales Too Terrible to Tell* 3, Brockton, New England Comics.

SUSMAN, W. I. (1987): *La cultura como historia*, Ciudad de México, EDAMEX.

TEGMARK, M. y WHEELER, J. A. (2001): “100 Years of Quantum Mysteries”, *Scientific American*, 284, pp. 68-75.

TEGMARK, M. (2003): “Parallel Universes”, en J. D. Barrow, P. C. W. Davies y C. L. Harper (eds.), *Science and Ultimate Reality: From Quantum to Cosmos, Honoring John Wheeler’s 90th Birthday*, Cambridge, Cambridge University Press.

THOMPSON, R. L. (1947): *Wiring a Continent: The History of the Telegraph Industry in the United States: 1832-1866*, Nueva Jersey, Princeton University Press.

TODOROV, T. (2001): “Lo extraño y lo maravilloso”, en D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco libros, pp. 65-82.

TRABADO, J. M. (2012): *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*, Madrid, Cátedra.

— (2017): “El otoño en los bosques”, *Tebeosfera*, 3.ª época, 3.

TUMEY, P. C. (2019): *Screwball! The Cartoonists Who Made the Funnies Funny*, San Diego, IDW Publishing.

VÁZQUEZ DE PARGA, S. (1982): *Alex Raymond*, Barcelona, Toutain.

VERBEEK, G. (2009): *The Upside-Down World of Gustave Verbeek*, Palo Alto, Sunday Press Books.

WASHBURN, P. S. (2006): *The African American Newspaper: Voice of Freedom*, Evanston, Northwestern University Press.

WAUGH, C. (1947): *The Comics*, Nueva York, MacMillan.

WEIN, L. y WRIGHTSON, B. (1991): *Swamp Thing: Dark Genesis*, Nueva York, DC Comics.

WOLF, F. A. (2010): *Universos paralelos. La búsqueda de otros mundos*, Castellón, Eliago.

WOLFMAN, M. y PÉREZ, G. (1985): *Crisis on Infinite Earths*, n.º 1, Nueva York, DC Comics.

Francisco Sáez de Adana es catedrático en la Universidad de Alcalá y director del Instituto Franklin de la misma universidad. Es doctor en Ingeniería de Telecomunicación por la Universidad de Cantabria y doctor en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra con una tesis sobre la obra de Milton Caniff y su repercusión en la sociedad estadounidense de los años treinta y cuarenta. Su línea de investigación está relacionada con los estudios del cómic y en este ámbito ha publicado diez capítulos en libros y dieciocho artículos en revistas nacionales e internacionales. Es codirector de la revista académica *Cuco. Cuadernos de cómic*, y ha coordinado también tres números de la revista *Tebeosfera*. Forma parte del consejo editorial de las revistas *Studies in Comics* y *Sequentials*. Impartió un seminario sobre Milton Caniff y la cultura americana en la Universidad de Salerno, así como seminarios sobre cómic en universidades e instituciones de Argentina, Chile, Gran Bretaña o Estados Unidos. Desde el año 2014 organiza un curso de verano dedicado al estudio del cómic en la Universidad de Alcalá.

ÍNDICE

Prefacio
Parte I. Los cómics de prensa
Capítulo 1. The Yellow Kid
La historia de The Yellow Kid
El desarrollo de la secuencialidad de «The Yellow Kid»
La industria alrededor de The Yellow Kid
«The Yellow Kid» y la sociedad de su época
Capítulo 2. El crecimiento de una industria y el desarrollo de un lenguaje
Las series de niños
Krazy Kat o la obsesión por la libertad
La conservación del patrimonio
Los primeros cómics y su relación con el cine
Capítulo 3. La cotidianidad en la tira de prensa
La tira diaria
«The Gumps» y el desarrollo del melodrama serial
El paso del tiempo
La comedia costumbrista
Capítulo 4. El héroe en el serial de aventuras
Los primeros héroes de aventuras
«Terry y los piratas» y la muerte de Raven Sherman
El héroe de aventuras y el cine
El héroe de aventuras va a la guerra
Capítulo 5. Las otras tiras de prensa
El cómic en la prensa afroamericana
«The Daily Worker»
Parte II. Los «comic-books»
Capítulo 6. La llegada de un nuevo formato
Los primeros «comic-books»
Los superhéroes
Dos géneros de éxito: el romance y el terror
El «Comics Code»
Capítulo 7. Serialidad y cotidianidad en el cómic de superhéroes
La serialidad en el cómic de superhéroes. La narrativa artúrica
La cotidianidad en el cómic de superhéroes

Capítulo 8. La ciencia en los cómics de Marvel
La tipología del científico en el Universo Marvel
Los paradigmas científicos en el Universo Marvel
La configuración de multiverso en el Universo Marvel
Capítulo 9. La Cosa del Pantano: El regreso de lo gótico
La llegada de La cosa del pantano. El gótico clásico
Alan Moore y el gótico americano
Capítulo 10. La serialidad en el cómic reciente
«Love & Rockets»
«The Walking Dead»
Bibliografía citada
Sobre el autor